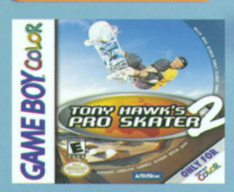


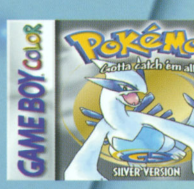
PLAYSTATION ■ DREAMCAST ■ NINTENDO 64 ■ ARCADES
NEXT LEVEL
VIDE S DE ULTIMA GENERACION
NUMERO 23
ARGENTINA $4,90 ● URUGUAY $46 ● PARAGUAY G 13.500
CHILE $1.850 ● BOLIVIA $18 ● VENEZUELA $2.290
SENSACIONAL CONCURSO
GANATE 23
ACCESORIOS PARA TU PLAYSTATION
¿Por fin Winning Eleven superado?
EA SPORTS
FIFA 2001
¡Un fin de año alucinante!
Final Fantasy IX • Shenmue en inglés
Quake III Arena • Zelda: Majora´s Mask
Y todos tus juegos favoritos:
Star Wars Demolition • Mike Tyson Boxing • NBA 2001
The Grinch • KISS Psycho Circus • Cannon Spike y mucho más!
THE WORLD IS NOT ENOUGH
JET GRIND RADIO
SILENT HILL 2
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00023
PLAYSTATION 2: ¡ANALIZAMOS LOS NUEVOS JUEGOS Y TE CONTAMOS TODO!



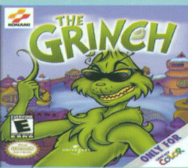


PlayStation 2

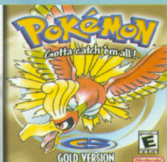




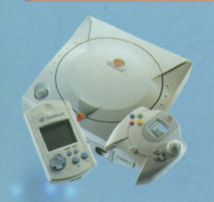


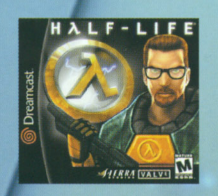


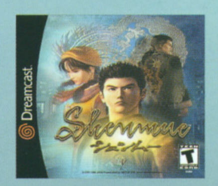




Game Boy Color



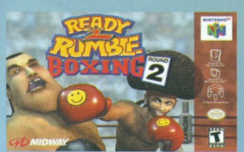


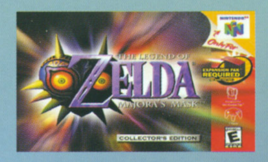


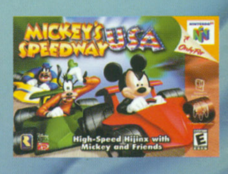


Dreamcast









Nintendo 64











Accesorios


¿Y tú dónde compras?
¿Estás cansado de caminar de una tienda a otra sin encontrar lo que buscás?
¿Tenés que esperar dos meses para que llegue el último lanzamiento de Dreamcast?
¿No encuentras el PS2 por menos de $1000 pesos ni en las tiendas "truchas"?
¡Llegó la respuesta a tus plegarias!
Entrá hoy mismo en Fiera.com, donde vas a encontrar los últimos juegos y accesorios del mercado
a precios increíbles!
Lo mejor de PC, Dreamcast, Game Boy Color, Nintendo y ahora el Playstation 2 y la nueva linea de NAKI con entrega inmediata!
Para comprar, entrá en www.fiera.com o llamá al 0-800-444-FIERA (34372)
¡Ahora podés pagar en cuotas y contra-reembolso!
Para más información, escribí a: infoarg@fiera.com
www.fiera.com

INDEX

ESTE MES



SHENMUE



QUAKE III: ARENA



JET GRIND RADIO

FIRST APPROACH / FINAL TEST

Los juegos analizados en este número fueron cedidos gentilmente por CD MARKET

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti
Martín Varsano
Santiago Bembihy Videla
Máximo Frías

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Maximiliano Ferzzola
Rodolfo A. Laborde
Diego E. Vitorero

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Bembihy Videla.
Editada por Editorial Power Play. Paraguay 2452, 4° B, CP 1121, Capital Federal, República Argentina. Tel.: (5411) 4961-8424
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030.
ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Diciembre de 2000



EDITORIAL

La gran pregunta que todos siguen haciéndose, llegado fin de año y con la nueva consola de Sony ya en el mercado americano, es si vale la pena gastarse todos nuestros ahorros en una PlayStation 2. Especialmente, si se tiene en consideración a la máquina estrella de Sega, la Dreamcast, que sigue cosechando éxitos en cuanto a títulos de primerísima calidad.

La respuesta no es fácil. Algunos de los juegos más impresionantes que hubo jamás en la historia de nuestro hobby están siendo desarrollados en este momento para PlayStation 2; sin embargo, los que ya se encuentran a la venta no hacen honor a la plataforma para la que fueron lanzados; no aprovechan la extraordinaria capacidad de la consola más que para brindar títulos ya vistos o que no aportan nada nuevo. La mayoría de ellos, evidentemente, no son más que una muestra de los efectos de iluminación de que es capaz el procesador gráfico de Sony; seguramente, muchos fueron desarrollados mientras el cuerpo de ingenieros y técnicos aprendía a escribir el complejo código de programación requerido por la PlayStation 2. Son, en síntesis, tímidas muestras del tremendo potencial encerrado en la carcasa negra de la consola de Sony.

Hemos de esperar todavía un cierto tiempo a que los verdaderos juegos, aquellos que todos estamos esperando desde que se oyeran las primeras noticias acerca de la consola, empiecen a demostrar si tiene o no sentido adquirir una PlayStation 2 para otra cosa que ver DVDs.

Por consiguiente, es prudente seguir esperando. Los juegos espectaculares no aparecen, y en nuestro país la Play 2 todavía cuesta demasiado para considerarla seriamente. No dentro de mucho tiempo la gran pregunta se contestará por sí misma.

En tanto, la máquina blanca de Sega ofrece una calidad de entretenimiento decididamente superior y, por ahora, sigue siendo la mejor compra.

Tampoco hemos de perder de vista que dentro de unos meses otras tres consolas se sumarán a la guerra. ¿Por qué decimos tres? Una es la Game Cube de Nintendo, la otra la X-Box de Microsoft, ambas máquinas aún más poderosas aparentemente que la propia PlayStation 2. La tercera, ya definitivamente confirmada, es la L600 de Indrema, una compañía recién nacida pero que propone varias ideas y muy interesantes. Como les habíamos advertido cuando les trajimos las primeras noticias de esta nueva consola, hace unos meses, la L600 tiene un duro, durísimo camino que recorrer para salir bien parada de un enfrentamiento directo con empresas de la talla de Sega, Sony, Nintendo y Microsoft. En nuestro informe especial podrán enterarse del flamante monstruito que está naciendo bajo la poca atenta mirada de los poderosos. Indrema tiene intenciones claras de competir y parece tener un buen producto entre manos.

En tanto, a nosotros no nos queda más que seguir jugando con lo que tenemos, que no es poco. Por eso les hemos preparado otro informe con los que consideramos que son las mejores compras de fin de año para PlayStation, Dreamcast y Nintendo 64.

Por otro lado, verán un tercer informe, esta vez sobre la llegada del "monstruo rojo" de las PC al mundo de las consolas. Quake III Arena es uno de los juegos más exitosos y carismáticos que existen, y en su paso a la Dreamcast no sólo ha conseguido sorprendernos gracias a su inmensa calidad y potencia de juego, sino que hemos comprobado que en muchos aspectos es aun mejor que el propio original para PC. Por desgracia, requiere tener un mouse y un teclado conectados a la consola, porque de otra manera es casi imposible de jugar. Igualmente, si disponen de estos periféricos, deberán olvidar todo lo que conocen hasta el momento y volcarse de lleno a ser luchadores de la Arena.

Hasta el mes próximo, y muy Felices Fiestas.

MÁS NEXT LEVEL EN DATAFULL.COM

¿Les pasa que cuando están llegando al Readers Corner se les empieza a piantar un lagrimón?

Bueno, alégrense porque hace casi dos meses que estamos laburando a full en Datafull, je. Sí, todos los días subimos a Datafull.com las mejores news, previews, reviews, primeras impresiones, rumores, imágenes y movies de lo último y lo mejor en el mundo de las consolas y todo aquello que ya no entraba ni con fórceps en nuestra querida Next Level. Además, y como todos ustedes bien saben, Next Level no es como su hermana mayor Xtreme PC, que viene con dos CDs, así que si queremos mostrarles algo copado, algún videíto nuevo (como la increíble peli de Final Fantasy), el mejor lugar que tenemos para que todos ustedes puedan bajárselo es, justamente, este nuevo sitio.



Primeras Impresiones

¿A qué le llamamos primeras impresiones? A aquellas cosas que acabamos de recibir y que recién empezamos a jugar. Y como sabemos que ustedes son igual o más impacientes que nosotros, decidimos hacer nuestras "primeras impresiones" antes del review definitivo, que suele llevar algo más de tiempo. Durante el mes de noviembre pasaron por nuestra nueva sección títulos de la envergadura de Ready 2 Rumble Round 2, Fantavision, Tekken Tag Tournament y Street Fighter EX3. Y en este mismo momento sin duda podrán encontrar las primeras impresiones de los juegos que estamos recibiendo cada día.

EN LINEA DURANTE NOVIEMBRE

Previews

- Baldur's Gate
- Banjo-Tooie
- Buffy The Vampire Slayer
- Cannon Spike
- Chakan
- Dino Crisis 2
- Evil Dead: Hail to the King
- Fear Effect: Retro Helix
- Jet Grind Radio
- Legacy of Kain: Soul Reaver II
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
- Onimusha: The Demon Warrior
- Persona 2: Eternal Punishment
- Planet of the Apes
- Silent Hill 2
- Silpheed: The Lost Planet
- Star Wars Episode I: Starfighter
- The Simpsons Wrestling
- Warriors of Might and Magic
- World's Scariest Police Chases: Deadly Pursuit

Reviews

- Army Men World War: Land-Sea-Air
- Colin McRae Rally 2.0
- Dinosaur
- Dinasty Warriors 2
- Fantavision
- Marvel vs. Capcom 2
- NHL Face Off 2001
- Power Rangers LightSpeed Rescue
- Ready 2 Rumble Round 2
- Ronaldo V-Football
- RPG Maker
- Street Fighter EX3
- Tekken Tag Tournament
- Terracon
- The Land Before Time: Return to the Great Valley
- The World is Not Enough
- Tigger's Honey Hunt
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- V-Rally 2: Expert Edition
- Valkyrie Profile
- Virtua Tennis
- Wacky Races
- X-Men Mutant Academy
- X-Squad


VIRTUA TENNIS

Ahora ya lo saben. Los vamos a estar esperando, ¿eh? Todos los meses seguirán teniendo en Next Level lo más destacado en materia juegos de Play, Dreamcast, Nintendo 64, PS2, Game Boy Color y, en un futuro no muy lejano, todo lo concerniente a Game Cube, Game Boy Advance y X-Box. Por su parte, en Datafull.com los esperan videos, wallpapers y un montón de cosas interesantes que por razones obvias no podíamos poner en la revi. Ustedes pidieron y nosotros cumplimos. ¡Nos vemos en la red!

Una nueva era Comienza



The Real Game's Power





Nintendo GameBoy

Encontra nuestros productos en

DGL Games Lope de Vega 3074 Cap.Fed 4639-6488	Estigia Pedro Goyena 258 Cap.Fed 4925-6969	Playmania Pueyrredon 438 Cap.Fed 4864-5078
The Shop Lavalle 835 Cap.Fed 4326-6362	The Wizard Acoyte 495 Cap.Fed 4901-1399	Virtual Play Carhue 49 Gal Liniers - Loc79 4643-1131
Jetsons Games F.de Enciso 396 Gal.Devoto 4504-5080	Jetsons Games French 3091 Cap.Fed 4807-6903	The Shop Corrientes 1205 Cap.Fed
Dartagnan Rivadavia 14048 Gal.La Strada Ramos Megia 4658-3089	Dartagnan I.Arieta 3199 esquina Peru San Justo 4484-4620	Know How 9 de Julio 1452 Lanus 4247-5571
Video 12 Calle12 Nº 1480 La Plata 0221-457-0453	Nino Express Alem 260 Monte Grande 4281-4785	Know How Av. Mitre 541 Loc.1 Avellaneda 4222-2622
Tabaco Peron 2186 Valentin Alsina 4228-4709	Easy Computacion Laprida 245 Loc.10 Lomas de Zamora 4245-8841	

Llegamos a Sudamerica.

Comienza una nueva era en accesorios de Sony Playstation, PC y Nintendo GameBoy.

* Garantía real de un año
* Diseños ergonomicos y exclusivos
* Calidad y durabilidad Europea
* Servicio Real de PostVenta

El Verdadero Poder en tus manos...

Visitá nuestra WEB y aprende Todos los trucos de tus Juegos Favoritos

www.xtecnologies.20m.com
ventas@xtecnologies.20m.com

NOVEDADES CALIENTES DE GRAN TURISMO 3

En una inesperada conferencia Sony dio detalles reveladores sobre su tan esperado título de PS2.

Podría decirse que lo más impresionante de GT3 será la enorme cantidad de autos que vamos a tener disponibles, nada menos que... ¡150 autos! Desgraciadamente son pocos los datos sobre cuáles serán los vehículos a nuestra disposición, aunque los muchachos de Sony se sentían generosos ese día y dejaron entrever que uno de ellos sería nada menos que un Pagani Zonda C12 de 325.000 dólares, ¡una bicoca! Los demás modelos seguirán seguramente con esa línea.
Otra cosa que hará las delicias de los fierreros es el modo multiplayer -de hasta 6 jugadores-, en el que está trabajando actualmente la gente de Polyphony. Este modo requerirá tres PS2, tres televisores, tres copias originales del juego y un cable que conecte todo eso. No va a ser nada fácil juntar todo este equipo en un mismo lugar, pero seguro que va a ser divertido. Otros datos indican que los jugadores podrán hacer como un director de televisión, cambiando las cámaras donde y cuando lo deseen. La Inteligencia Artificial de nuestros adversarios fue elevada a tal punto que ahora nos jugarán sucio en más de una oportunidad o buscarán venganza durante la carrera si alguna vez les cortamos el paso.
¿Cuándo? Se sospecha que para Marzo del 2001 el juego ya estará en los Estados Unidos.



¡SE VENDEN MÁS COPIAS DE ZELDA: MAJORA'S MASK QUE PS2!

¿Quién dijo que Nintendo ya no tiene cómo pelearle a PS2 y Dreamcast? Zelda: Majora´s Mask le está trayendo terribles dolores de cabeza a Sony.

Nintendo no afloja. Ni siquiera ante el lanzamiento de la nueva consola de uno de sus principales competidores. En lo que va desde la salida de la nueva máquina de Sony y del último juego de Zelda -el 26 de octubre-, se vendieron igual o más copias de este último que consolas. Y pinta que, a pesar de que Sony tendrá para su PS2 alrededor de 100 juegos para estas Navidades, Nintendo seguirá arrasando con sus nuevos títulos. Sí, entre Zelda, Banjo-Tooie y la tanda de juegos de Pokémon para N64 y Game Boy Color, se espera que Nintendo tenga uno de sus años más prolíficos.

SONIC ADVENTURE SERÁ UNA TRILOGÍA

Los muchachos de Sonic Team confirmaron recientemente que Sonic Adventure 3 ya es un hecho y que se viene en camino. Y por lo que dijeron, Sonic Adventure 2 y Sonic Adventure 3 estarán ligados argumentalmente. Comentando sus proyectos, Sonic Team reveló también que pronto habrá una recopilación de juegos de Sonic para conmemorar el décimo aniversario del bicho mimado de Sega.

RE CODE VERONICA COMPLETE A LA PS2

Este juego incluirá más escenas FMV que el anterior, diálogos revisados, reescritos, más extensos y escenarios nunca vistos en la versión "incompleta". Qué... ¿los usuarios de Dreamcast están celosos? Esa, por lo menos, parece ser la idea de Capcom... ¡porque también sacarán una versión de Resident Evil: Code Veronica Complete para Dreamcast junto con la versión de Play 2! Complete contará además lo que pasó con el traidor de Wesker luego de ser atravesado como churrasco por el primer Tyrant de la serie, sus nuevos poderes y su relación con la compañía que intenta destruir a Umbrella.
El juego llegará a mediados de mayo a los locales yanquis y no sería raro verlo por estos lares esos mismos días.

FECHAS DE SALIDAS

DICIEMBRE

PLAYSTATION

DarkStone Rockstar - Games
Kasparov Chess - Interplay
Vanishing Point - Accalim
Rayman 2Back To School - Ubi Soft
Lion King: Simba's Mighty Adventure - Activision
Digimon World 2 - Bandai
Lunar 2: Eternal Blue - Working Designs
Goofy's Fun House - New Kid
NCAA March Madness 2001 - EA Sports
Warriors of Might and Magic - 3DO
Bugs Bunny & Taz Time Busters - Infogrames
MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX - THQ
Time Crisis Proyect Titan - Namco
Scooby-Doo! - THQ
Martian Gothic - Take2
Digimon World 2 - Bandai
Breath of Fire IV - Capcom
Warriors of Might and Magic - 3DO
Championship Motocross 2001 - THQ

DREAMCAST

Grandia II - Ubi Soft
The Grinch - Konami
Ducati World Racing Challenge - Acclaim
Vanishing Point - Acclaim
Half-Life - Berkeley
Evil Dead: Hail to the King - THQ
System Shock 2 - Vatical
SWAT 3D - Berkeley
Age of Empires II - Konami
Metropolis Street Racer - Sega
SnowCross Championship Racing - Crave
Tetris: Online Edition - Crave
Q-Bert - Majesco

NINTENDO 64

Star Wars Episode I: Battle for Naboo - LucasArts
Scooby-Doo: Classic Creep Capers - THQ
Donald Duck: Goin' Quackers - Ubi Soft

GAME BOY COLOR

Kirby Tilt Tumble - Nintendo
Pokémon Puzzle - Challenge
Grand Theft Auto 2 - Take
Heroes of Might & Magic II - 3DO

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en los Estados Unidos y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías


W.S.
Video juegos.
TODAS LAS CONSOLAS ,JUEGOS Y ACCESORIOS
DE LA MEJOR CALIDAD ,ENTREGADOS A DOMICILIO
CON UNA ATENCION Y UN SERVICIO
UNICOS EN EL RUBRO.
SOLO MAYORISTA.
ENTREGAS A TODO EL PAIS




SEGA




GAME BOY COLOR

EL PAPÁ DE MARIO NO SE CALLA NADA

En una declaración a la prensa especializada japonesa, Shigeru Miyamoto le tira con munición de la más gruesa a los de Sony y, de paso, le hace mucha propaganda a la Game Cube.

"Cuando una consola sale al mercado sus desarrolladores siempre hablan de los millones de polígonos que la máquina puede tirar, pero nunca mencionan que cuando a esos polígonos se le aplican texturas esa cifra es reducida a la mitad. Después, con la apropiada iluminación esa cifra es recortada nuevamente al medio. Así que la cantidad total de polígonos que la máquina puede manejar es la mitad de la mitad de lo que dicen que es. Así que si las especificaciones técnicas de la consola dicen que puede manejar de 80 a 100 millones de polígonos en realidad quieren decir que maneja entre 5 y 8 millones", arremetió Miyamoto, haciendo clara alusión a la PlayStation 2 en una manera muy sutil aunque ácida a más no poder. Y agregó, "Por otro lado, mirando a la Game Cube, creo que tendrá vida propia por un largo tiempo. Queremos hacer una consola que libere a los desarrolladores de pensar en cosas técnicas como polígonos". ¡Ouch! Ese fue un palo muy duro para la PS2, más si tenemos en cuenta que programar para la máquina de Sony es una verdadera odisea.

DEVIL MAY CRY: MAS SURVIVAL HORROR DE LA MANO DE CAPCOM

La compañía anunció que su juego para PlayStation 2 será básicamente de acción en tres dimensiones y que está siendo producido por el creador de la serie Resident Evil, Shinji Mikami.



Con la ayuda de dos poderosas armas de fuego y una espada arcana, Dante -el protagonista de este juego, que es mitad demonio, mitad humano- deberá consumar una venganza y, de paso, libe-rar a la humanidad de la invasión de un ejército de demonios. Con un argumento intrincado y atractivo y demonios que parecen zombies mutantes, no sería raro creernos Chris Redfield combatiendo a Umbrella. Este invierno el juego se enfriará en los estantes ponjas, mientras que nosotros tendremos que esperar pacientemente hasta las navidades de 2001. ¡Qué mala suerte! ¿no?



SIN HALF-LIFE PARA DREAMCAST

Uno de los FPS más galardonados de todos los tiempos retrasa su nueva versión hasta el año 2001.

Sierra tiró el dato de que su título más exitoso, esta vez para Dreamcast, no saldrá hasta principios de 2001.

El retraso se debería simplemente a que los chicos de Valve necesitan algo más de tiempo para perfeccionar y pulir ciertos aspectos del juego en cuestión. Half-Life es un título más que esperado por los usuarios de Dreamcast ya que aparte de su clásico single player soportará también uno multiplayer. Half-Life, uno de los juegos más exitosos de PC y el mejor de su categoría, trata sobre un científico -Gordon Freeman- que debe salir vivo de Black Mesa, un gigantesco complejo nuclear, que es invadido por bichos de otra dimensión de lo más fuleros y marines completamente sacados, con la orden de aniquilar todo vestigio de vida, incluso a los supervivientes del accidente que desencadena la pesadilla. Habrá que rehacer la cartita para Papá Noel.

LO MEJOR Y LO PEOR

La tan esperada aparición de la versión americana del impresionante Shenmue de Dreamcast ha sido uno de los acontecimientos más importantes del mes, ya que por fin podremos disfrutar de una experiencia alucinante como pocas.

Que la gente de Capcom dedique sus esfuerzos a currar con títulos como el ¡nuevo! Resident Evil: Code Veronica "Complete", que saldrá tanto para Dreamcast, como para PS2 en lugar de hacer algo verdaderamente nuevo.
Si bien era lógico pensar que esta alucinante aventura tarde o temprano llegaría a la PS2, en el caso de la versión de Dreamcast, parece una broma de mal gusto para todos aquellos que en su momento compraron el primer Code Veronica, ya que si quieren ver las cosas nuevas que tendrá esta versión (supongo que no serán muchas), tendrán que comprarlo otra vez, a menos claro que Capcom se ofrezca gentilmente a cambiar el juego original por el nuevo, por una pequeña diferencia aunque más no sea.
Lástima que esto último sólo sucederá en los sueños de los fanáticos de la serie RE.

Que mientras Sony sueña y hace planes a muy largo plazo, para crear una red de banda ancha a la que por razones de costo no cualquiera tendrá acceso, los usuarios de PS2 no tengan ni siquiera la alternativa de poder usar un módem normal, como sucede en el caso de la Dreamcast, para poder conectarse a Internet a un costo relativamente bajo.
Por el momento, no está planeado que vaya a existir ningún tipo de accesorio que nos permita remediar esta situación y según con los últimos anuncios oficiales por parte de Sony, recién en los primeros meses de 2002 esta susodicha red estará lista para empezar a ser probada (sólo en Japón), de manera que podemos sentarnos tranquilos a esperar a que esto se extienda al resto del mundo.

NEXT LEVEL

Y

X TECNOLOGIES

TE BRINDAN





SENSACIONAL CONCURSO FIN DE AÑO

ENVIANOS UN E-MAIL A PREMIOSNL@CIUDAD.COM.AR O UNA CARTA A LA EDITORIAL - PARAGUAY 2452 4°B (1121) CAPITAL FEDERAL, CON TUS DATOS (NUMERO DE TELEFONO, DIRECCION, DNI, EDAD, NOMBRE COMPLETO Y CONTESTANDO LAS SIGUIENTES PREGUNTAS, Y PODES GANARTE 23 SENSACIONALES ACCESORIOS PARA TU PLAYSTATION!

PARA PARTICIPAR, CONTESTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

1) ¿Qué te gusta más de Next Level?
2) ¿Qué te gusta menos?
3) ¿Tenés PC con acceso a Internet?
4) Si tenés PC, ¿qué te parece nuestra página web en Datafull.com?
5) ¿Qué te gustaría ver en Datafull.com?



TENES TIEMPO HASTA EL 20 DE ENERO!



ESTE CONCURSO ES VALIDO SOLAMENTE PARA LA REPUBLICA ARGENTINA

The Getaway

Desarrollado / distribuido por: Team Soho / SCEE
Género: Acción / Arcades   Fecha de Salida: No disponible
Información en Internet: No disponible

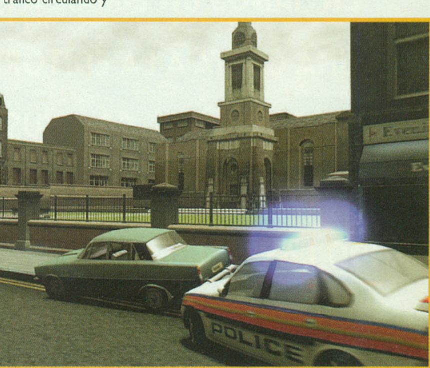
Por Santiago Videla

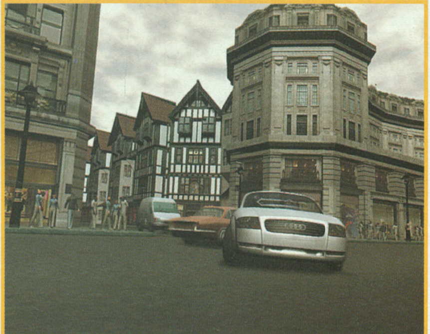
Tomando algunas ideas (por no decir todas) de Driver, junto con una buena porción de Grand Theft Auto, la división europea de Sony está preparando un título para Play 2 que aparentemente intentará convertirse nada menos que en el sucesor de la exitosa serie creada por Psygnosis.
Ambientado en la populosa ciudad de Londres, The Getaway nos presenta dos historias en un mismo juego, protagonizadas por dos personajes bastante diferentes, que parecen no tener nada en común, aunque vaya a saber uno.



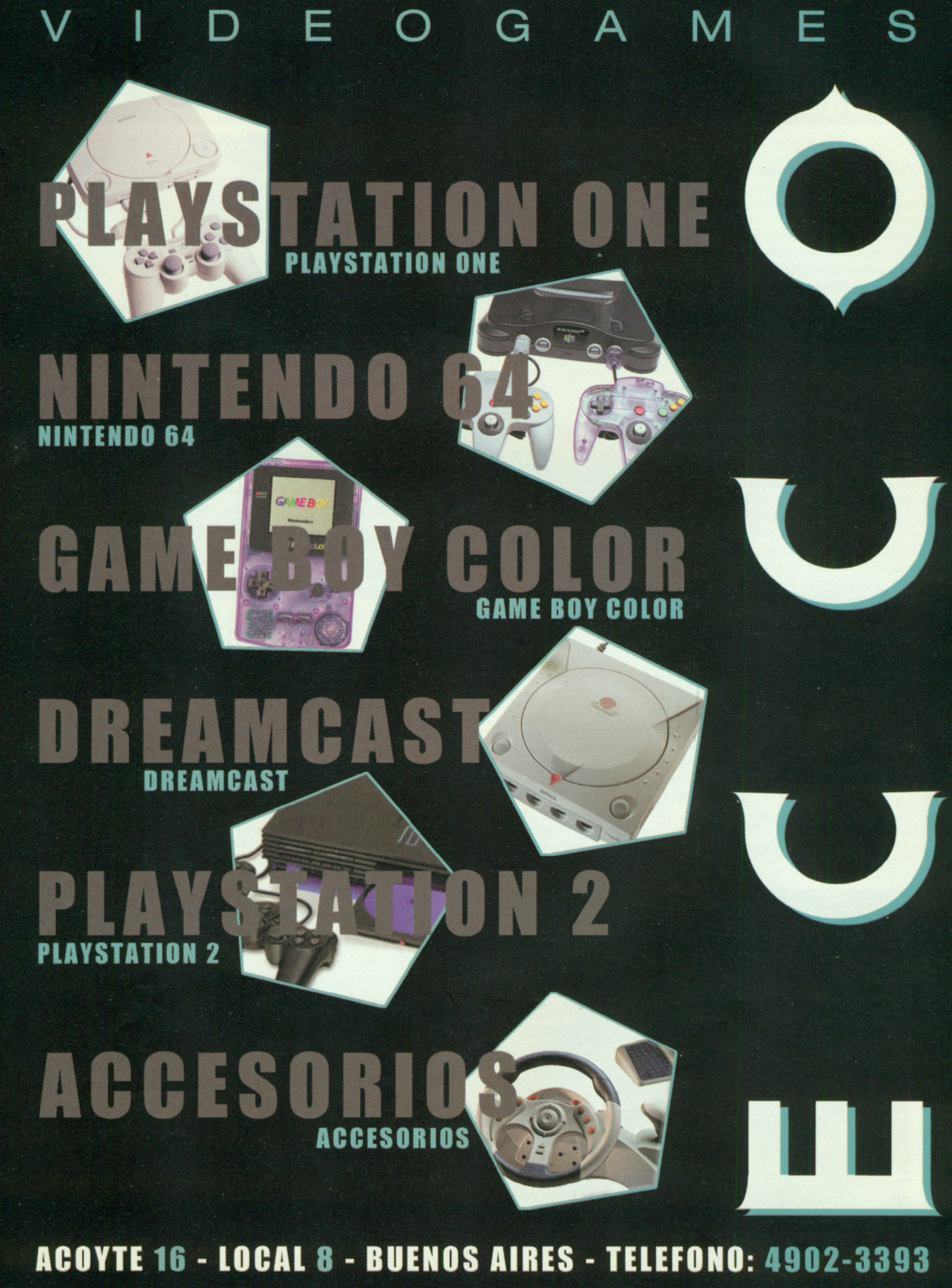
Acción como en la pantalla grande... pero mejor

Un ladrón profesional que se verá obligado a volver a su antiguo negocio para salvar la vida de su hijo secuestrado por una organización mafiosa, que obviamente le pedirá algunos favores, y un oficial de policía encargado de investigar el caso, serán los dos protagonistas con los que podremos encarar esta historia que al parecer estará plagada de tiros y persecuciones a más no poder.
Pese a que la idea está fuertemente inspirada en la serie Driver, Team Soho asegura que la dinámica de este juego será mucho más compleja y su desarrollo no será tan lineal, a fin de lograr una aventura que además de deslumbrar por sus gráficos pueda sorprendernos con su trama, pero por supuesto sin dejar de lado las fuertes dosis de acción que, según nos aseguran, podremos ver en todo momento.
Si bien en The Getaway muchas de las misiones que tendremos que cumplir se desarrollan a pie, la posibilidad de usar alrededor de 30 vehículos diferentes para hacer las cosas como se nos dé la gana es el elemento más importante del juego y por supuesto ahí es en donde se están poniendo los mayores esfuerzos de producción.
Para lograr la impresionante ambientación que promete tener el juego, la gente de Team Soho está creando un escenario que según ellos será una recreación de unos 50 kilómetros cuadrados de la parte céntrica de Londres, en la que incluso habrá tráfico circulando y todo tipo de peatones por las calles a fin de dar una sensación de realismo única.
A simple vista se nota que los modelos de los vehículos son los que llevan la parte más importante en cuanto a detalle, especialmente porque sus carrocerías se deformarán con cada impacto, cosa que en medio de una persecución en una zona transitada seguramente sucederá con mucha frecuencia.
Todos los autos que veremos a lo largo del juego serán réplicas de modelos reales y se sabe que incluso la física de cada uno de ellos será muy diferente, cosa que afectará las condiciones de manejo. Por su lado los escenarios serán completamente interactivos, así que podemos esperar una inmensa cantidad de obstáculos para pasarles por encima (además del tráfico) entre los que estarán las infaltables barricadas policiales.





Uno de los puntos más importantes de The Getaway es que brindará una gran libertad de acción más allá de que las misiones tengan una estructura determinada. Como parte de esta libertad se mencionó que hasta podremos tirotearnos en las calles o incluso atropellar accidentalmente, o a propósito, a aquellos ocasionales transeúntes que encontremos en nuestro camino, algo que originará escenas bastante violentas que obviamente deberemos evitar, a menos claro que estemos interesados en llamar la atención de todas las fuerzas de seguridad del Reino Unido.
Con respecto al tema de la violencia, si bien el tono del juego será bastante elevado, no se dijo nada acerca de si los atropellamientos a lo Carmaggedon quedarán en la versión final, ya que hay que tener en cuenta que en Europa se suele censurar con frecuencia este tipo de contenidos, por lo que no sería de extrañarse si es que se decide darle a la gente agilidad sobrehumana como en Driver, para que puedan esquivarnos.
Todo lo que se mueva en esta enorme ciudad parecerá tener vida y el comportamiento de la gente intentará ser lo más real posible, al punto tal de que incluso reaccionarán al vernos haciendo cosas fuera de lo normal, como ser salir a la calle con un arma a la vista y algunos de ellos hasta llamarán a la policía, que harán hasta lo imposible por detenernos, incluso si para ello es necesario hacernos bajar de un vehículo a la fuerza.
Además del impresionante nivel de detalle de los exteriores, se comentó que también podremos entrar en distintos edificios, cuyos interiores estarán modelados con un nivel de calidad comparable al del resto del juego, o sea que podría decirse que esto vendría a ser una especie de peliculita interactiva.
Todo lo que se ve en las imágenes que están junto con esta nota pertenece al juego y no a secuencias intermedias, lo que nos asegura que cuando The Getaway esté listo podremos ver algunos de los mejores gráficos hechos para PlayStation 2, siempre y cuando todo llegue a buen término, sobre todo si tenemos en cuenta lo ambicioso que es este proyecto.
Por ahora sólo se mencionó que el lanzamiento de The Getaway está planificado para el año que viene aunque de fechas nadie dijo nada de nada; por ahora habrá que ser pacientes.



VIDEOGAMES
PLAYSTATION ONE
PLAYSTATION ONE
NINTENDO 64
NINTENDO 64
GAME BOY COLOR
GAME BOY COLOR
DREAMCAST
DREAMCAST
PLAYSTATION 2
PLAYSTATION 2
ACCESORIOS
ACCESORIOS
ACOYTE 16 - LOCAL 8 - BUENOS AIRES - TELEFONO: 4902-3393

Silent Hill 2

Desarrollado / distribuido por: Konami
Género: Survival Horror Fecha de Salida: Algún momento de 2001
Información en Internet: www.konami.com

Por Spooky Ferzzola

Si creían que la única razón por la que comprar la PlayStation 2 es Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, y alguna que otra rara excepción, equivocados están ustedes, mis amigos...
Silent Hill 2 es otra de las excusas que justifican hacerse con la nueva máquina de Sony. En internas NextLevelianas siempre nos preguntamos mutuamente cuáles consideramos los mejores juegos de la Play. Y los nombres Metal Gear Solid, Fear Effect y Silent Hill siempre suenan en algún lado u otro, pero siempre suenan, sin excepción. Así que, cuando nos enteramos que se está produciendo la continuación de este impresionante Survival con mucho de horror, ya nos empezamos a excitar y a seguir paso a paso la info que podemos conseguir del juego. Para este número ya hemos recopilado la suficiente data como para que ustedes se vayan enterando de qué la va este nuevo título de Konami para la Play 2. Y siempre recuerden una cosa, Silent Hill fue uno de los pocos títulos que realmente asustaron a los creadores y periodistas de esta revista. El clima y la ambientación eran únicos, y los bichos realmente creaban ese "qué se yo" que nos resultaba escalofriante. El argumento ambiguo y retorcido. Y las criaturas dignas de un Lovecraft moderno. Hoy recordamos al título con amor y excitación pero es inevitable que un chucho de frío nos recorra cada vez que osamos hablar de las situaciones que rodeaban aquel pueblo conocido como... Silent Hill.



El único punto en común que une ambos juegos es el pueblo de la Colina Silenciosa. Eso, y la asfixiante atmósfera y aquel presentimiento de inminente peligro en cada rincón. La historia de este nuevo Silent va más o menos así: James Sunderland, luego de la muerte de su esposa, decide vivir solo y aislado del mundo, no aguantando el dolor por tan terrible pérdida. Pero, un día, James recibe una carta de su esposa (sí, la muerta) y las cosas se empiezan a complicar. En la carta su mujer le dice que vaya a encontrarse con ella a Silent Hill. Y, sorprendido pero esperanzado, nuestro héroe comete el error de entrar en las fauces de la locura...



Akihiro Imamura, Director General del proyecto, expresó sobre este apartado: "El único link entre ambos juegos es el pueblo mismo. Todo el resto es nuevo. Una historia nueva y una aventura nueva. Y, a pesar de que el jugador pudo explorar en el primer título casi todo el pueblo, habrá muy poco que se repita. La PS2 puede hacer muchas más cosas que la primera PlayStation Y como queríamos nuevas experiencias para el jugador, creamos nuevas locaciones. Se podrán cruzar por algunos lugares que ya se vieron en el primero, pero eso es todo", concluyó Imamura.

Masashi Tsuboyama, Director a cargo del arte de este proyecto, pone todas sus esperanzas en que las nuevas tecnologías sean un gran aporte al mundo de pesadilla de este juego. "Con el poder de la PS2 hemos podido añadir otro nivel de profundidad al horror. Los monstruos en Silent Hill 2 expresan más humanidad que en el primero. Puedes sentir algo cuando los ves. Hay algo humano en ellos y eso es inquietante", dijo Tsuboyama y continuó: "Hemos elegido quedarnos con la niebla porque da al juego una atmósfera terrible: las formas aparecen y desaparecen y se tiene una percepción limitada de los alrededores." Se prometen muchos scripts espeluznantes, al estilo del script del teléfono que suena en el primer juego y es nuestra hija suplicando ayuda. Y aseguran que, a pesar de que el juego va a tener una calidad gráfica de aquellas, esto no significará una disminución de la jugabilidad. Como explica Suguru Murakoshi: "Digamos que podemos trabajar con 10 veces más polígonos que con la primera PlayStation. Eso es genial, pero también hay que considerar otros aspectos además de las texturas, la animación y los movimientos. Si no se lleva un balance global de todo, el juego puede llegar a resultar desequilibrado. Hay un montón de proyectos con grandes despliegues técnicos, pero nada adentro, algo sin balance. No quiero que la gente diga que Silent Hill 2 son sólo gráficos. Hemos trabajado duro para mantener el balance al mismo nivel."



Las palabras de estos muchachos son alentadoras, así como las fotos que pueden ver en estas páginas. Lo menos alentador es que el lanzamiento de este juego está previsto para "algún momento de 2001", la frase muletilla de las compañías que no tienen ni idea de cuándo van a tener listo el proyecto. Muy ambiguo, pero no los apuremos, dejemos que laburen tranquilos así tienen tiempo para limar todas las asperezas y entregarnos un buen producto.

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

Por Máximo Frias

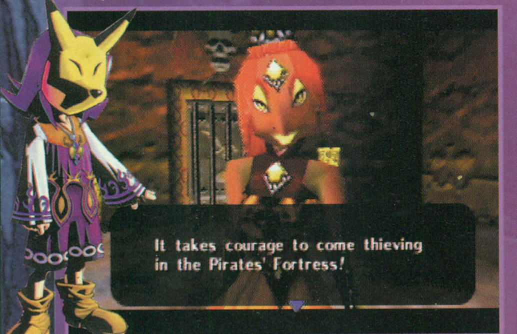
Lo mejor: Todo el juego roza la perfección, en una palabra... ¡Brillante!
Lo peor: Que haya que esperar quién sabe cuánto para que algo o alguien lo supere. Puntaje: 99%

Así fue como se cerró la review de "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" hace casi dos años, en el número 2 de Next Level. Desde aquel momento que ese "algo o alguien" que se buscaba de parte de Nintendo no solo no había aparecido, sino que las únicas esperanzas de encontrarlo apuntaban siempre al mismo objetivo: una nueva aventura de Link. Ahora el día de la verdad ha llegado, "The Legend of Zelda: Majora's Mask" está entre nosotros y es tiempo de saber si existe algo mejor que lo perfecto.

El regreso de la leyenda

Al terminar Ocarina of Time (OT), Link regresaba siete años al pasado (presente de ese entonces) para volver a encontrarse con Zelda, pero al parecer esto solo fue para devolverle la Ocarina del Tiempo que se le había confiado.

Majora's Mask (MM) comienza con Link recorriendo los bosques junto con Epona, su fiel corcel y es en ese momento cuando un enigmático personaje llamado Skull Kid aparece en escena. Luego de una confusa persecución por los bosques, Link termina convertido en un "Deku Scrub" y en medio de Termina, una tierra muy similar a Hyrule.

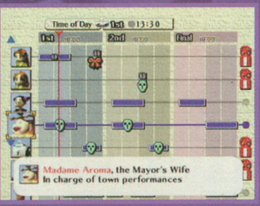




Con este planteo se nos da el comando de nuestro héroe quien, de paso, ya que anda por la ciudad de "Clock Town", deberá salvar a sus habitantes de ser aplastados por la Luna, la cual se estrellará contra el planeta en tres días... ¿quéeee?

Esto yo ya lo viví...

Tres días para salvar al mundo. Tres días para hacer todos los calabozos, matar a todos los enemigos, encontrar todas las máscaras,



recorrer todas las ciudades, y llegar a tiempo a detener a Skull Kid antes de que la Luna choque contra la ciudad... ¿un poco difícil, no? Bueno, no se preocupen que tampoco es tan así como lo pintan las publicidades del juego.

Para poder cumplir con todos los objetivos de MM tendremos que vivir esos benditos tres días una y otra vez hasta que podamos juntar lo necesario para poder detener la Luna en su caída.

La forma en la que se desarrolla MM tiene poco y nada que ver con OT. En el juego anterior solo había que avanzar de calabozo en calobozo buscando la forma de liberar a todos los sabios de la tierra de Hyrule para poder finalmente matar a Ganondorf. Dado que MM se desarrolla en un lapso de tres días repetitivos muchas de las cosas se van a tener que hacer más de una vez, lo que puede sonar bastante monótono al principio pero poco a poco se van a dar cuenta que no es tan así.



Las novedades

Máscaras, máscaras y más máscaras. El hincapié de esta aventura es el uso constante y contínuo de máscaras. De todas éstas hay tres que definen la esencia del juego y son: la Deku, Zora y Goron Mask. Con estas tres podrán habitar el cuerpo de cada uno de estos seres y poder así utilizar sus cualidades especiales, como serían nadar bajo las profundidades del océano, escalar montañas, derribar paredes, volar por los cielos, etc.

El resto de las máscaras sirven, o para hacerse pasar por alguien, o bien para obtener una cualidad especial como podría ser un mejor sentido del olfato.

Otra novedad es la incorporación de una agenda de bolsillo, la cual es de gran utilidad para poder agendar los horarios y las ubicaciones en las que se encuentran los personajes con los que conversamos. Tengan en cuenta que durante los tres días son muchas cosas las que suceden y a veces acordarse de que a las 6 en punto de la tarde del segundo día había que encontrarse con alguien en un rancho puede resultar complicado.

Ya pueden sentarse...

Todo muy lindo, todo muy bueno... pero ahora se vienen los palos. El problema básico del juego es que es de Nintendo y como los poseedores de la consola lo saben, los juegos de la misma rondan los $150 ($170 para el caso de Zelda: MM) y encima en éste caso en particular la expansión de memoria es un requisito obligatorio, lo que significan otros $30 más si no la tenemos.

Otro dilema que se estuvo discutiendo fue si Majora's Mask era realmente una continuación de Ocarina of Time o tan solo una mera "Expansión" del mismo; luego de haberlo jugado extensas horas estoy en condiciones de afirmarles que Majora's Mask es una salida apurada de parte de Nintendo para retrasar el fallecimiento de su consola.

Más allá de todo eso y aunque no tenga la fuerza que tenía la historia de Ocarina of Time, Majora's Mask resulta ser un opción ideal para aquel jugador que sólo tiene una Nintendo 64, que haya jugado previamente a Ocarina of Time y que tenga en su poder la expansion de memoria necesaria para el funcionamiento del mismo, en otras palabras, para todo aquel fanático de la saga Zelda.



Compañía / Distribución: Nintendo
Dirección de Internet: www.zelda.com
Género: Aventura / Arcade

Lo Mejor: La Música, la jugabilidad, el diseño de los mapas y niveles.

Lo Peor: Que haya que esperar al Zelda de Game Cube para ver si se ponen las pilas en serio.

85%

Deku Link

Esta será la primera forma que controlaremos. Cuando Link se coloca la máscara Deku, es capaz de cruzar los lagos con hasta cinco saltos, volar por los aires con flores helicóptero y disparar globitos por la trompa.

En esta forma deberemos rescatar a la princesa Deku quien ha sido capturada por el malvado espíritu que ha envenenado todo el pantano de Termina.

Goron Link

¿Te molesta alguna piedra? ¿Necesitás subir una montaña? No te preocupés, la máscara Goron es la solución. De parte de un antigüo guerrero llamado Darmani, Link obtiene la máscara que le servirá para hacer que vuelva la primavera a la Villa Goron antes de que el invierno los congele a todos.

Zora Link

La última mutación de Link sucede en el momento que libera las penas del alma de Muki, un guitarrista Zora que le entrega la habilidad de transformarse en uno de su raza.

Con todas las bondades que ofrece el hecho de ser un Zora, Link deberá encontrar la forma de hacer desaparecer las aguas turbias que amenazan la bahía de Termina.



FINAL FANTASY IX

Por Rodolfo Laborde

Para muchos, "el mejor RPG de la historia de la PlayStation"; "El destacado de la saga Final Fantasy" para otros. Lo cierto es que esta novena entrega denota una vez más el empeño, el cuidadoso esmero de los maestros de Squaresoft por agasajarnos con una verdadera obra de culto, una exquisita proeza que merece ser disfrutada con todos los sentidos. Aquellos que no hayan jugado aún a este último Final Fantasy no pueden, no DEBEN archivar aún su PlayStation.

Irónicamente, Final Fantasy IX no tiene nada que no se haya visto antes en alguna de las otras ocho partes. Nadie puede negar para estas alturas no haber visto personajes sumamente queribles, historias épicas, terribles combates y presentaciones de antología en alguno -por no decir casi todos- los Final Fantasy. Y es una suerte. Después de todo, es lo que todos esperábamos, lo que todos los fanas de la serie queríamos volver a ver. ¿O no? Volvieron las fortalezas voladoras, los clásicos magos con gorros puntiagudos, los cristales y los juegos de cartas. Pero cualquiera que se precie de ser un rolero "de pura cepa" coincidirá en que todos estos elementos que fui mencionando desde el comienzo de la nota, si bien sumamente importantes dentro de todo buen RPG, no son más que detalles superficiales. El verdadero núcleo, lo esencial en éste y en los demás juegos de la serie es la historia, un relato emocional lleno de adversidad y de personajes muy humanos con los cuales podemos sentirnos identificados casi al instante, incluso siendo de aspectos completamente diferentes al nuestro.

Comienza la aventura

La historia comienza en el próspero reino de Alexandria. El primer sujeto que controlamos es Zidane, un pibe que pinta ser pariente de Goku, miembro de una banda de mercenarios y actores de teatro conocidos como Tantalus. Mientras estos singulares muchachos y su jefe van camino al reino antes mencionado, planean cuidadosamente la manera en que secuestrarán a la Princesa Garnet Til Alexandros XVII, secuestro que, supuestamente, se dará a lugar durante la popular obra intitulada "I Want To Be Your Canary". Mientras tanto Vivi, el personaje que pasamos a controlar inmediatamente después, se dirige al lugar del espectáculo con la esperanza de poder entrar a verlo. Pero dichas esperanzas se evaporan al enterarse de que su ticket es trucho. Desalentado, recibirá la ayuda de un chico ratón -recordemos que esta novena parte, a dife-rencia de la anterior, tiene mucho de fábula-, cosa que cambiará su suerte y su vida para siempre. Durante la actuación Zidane y uno de sus compañeros de equipo logran meterse en el palacio, reducen a un par de guardias y se encuentran cara a cara con la princesa. Al enterarse de que hay intrusos en el palacio, el Jefe de la Guardia Real, Steiner, se calienta mal y sale a la caza de los dos chabones. Lo más interesante del caso es que Garnet QUIERE ser secuestrada, salir de alguna manera del reino, buscar el motivo por el cual su madre, la reina, pasó de ser una persona sumamente gentil, famosa en otros tiempos por su bondad, a una temible líder sedienta de poder, que manda sus ejércitos a asolar los reinos vecinos. Como verán, en muy pocos minutos conocemos a muchos de los personajes principales y el guión nos agarra con fuerza, para no soltarnos hasta haber terminado el cuarto CD.

Y ahora, las novedades (que no son pocas)

Son muchas las cosas que los muchachos de Squaresoft decidieron retocar. El sistema de combate fue expandido para poder interactuar, a diferencia de FFVII y VIII, hasta con cuatro personajes de nuestra party a al vez. De esta manera los combates resultan mucho más entretenidos y no tan "estratégicos".
Los Limit Breaks también fueron retocados y transformados en un sistema denominado Trance. En éste, Zidane y compañía van llenando una barra a medida que reciben golpes o que son atacados de alguna forma. Cuando dicha barra se llena por completo, el personaje entra en trance. ¿Qué implica esto? Para empezar la apariencia del susodicho cambia. Brilla, toma un aspecto mucho más agresivo -como si estuviese posesionado- y, lo más importante de todo, se habilitan técnicas y habilidades especiales. Los summoning spells también fueron revisados ¡pero no se preocupen!, todos los cambios fueron hechos sin duda para bien. Antes había que bancarse todas y cada una de las apariciones de estos bichos mientras que ahora podremos apreciar unas cuantas veces las presentaciones y cortarlas cuando ya no queramos volver a verlas por quincuagésima vez.
Los ítems, que ya eran súper importantes en los FF anteriores, ahora lo son más





Gráficos y demás yerbas

Párrafo aparte merecen los gráficos, que a mi parecer fueron levemente mejorados a los de su antecesor. Sobre todo los fondos, que son realistas, rebosantes de detalles y en muchos casos con algo de animación en alguna u otra parte. Durante el juego los personajes no son tan detallados como los del genial Chrono Cross, algo que no extraña si tenemos en cuenta que acá son cuatro las criaturas que manejamos, a diferencia de los tres del juego que recién mencioné. Los FMV siguen siendo igual o mejores que los de Final Fantasy VIII aunque no tan realistas, debido al diseño de los personajes de esta novena parte. Hay que reconocer que la querida y vieja Play fue exprimida por los capos de Square hace ya tiempo y por eso no podemos pretender ver algo mucho mejor a lo que ya vimos antes.

En fin, verán que hay muchas novedades y muchas cosas que siguen siendo las mismas en el último Final Fantasy para Play. No cambia la adicción, ni la jugabilidad ni el inmenso amor que puso el equipo de programadores y artistas de Square en cada detalle. Siguen estando esas historias repletas de sentimiento y adversidad, tan fantásticas y reales a la vez, que siempre terminan quedando archivadas en lo más profundo de nuestro corazón. Con este artículo culmina toda una era de emoción, fantasía, amor (¿quién no se enamoró de alguno de los personajes de la saga?), calidad y muchas horas de entretenimiento inmejorable.

A falta de uno, fueron nada menos que nueve los mundos que Squaresoft creó de la nada para nosotros. Y es por eso, ante tan avasalladora obra, que no puedo pensar más que en un simple ¡Gracias Square!



¿Y en qué RPG no lo son? Muchos de los objetos que vamos juntando a lo largo de la historia tienen la interesante virtud de expandir y/o habilitar habilidades ocultas en cada chico, chica... o lo que sea que conforme nuestro equipo de aventureros. Las armas, armaduras, sombreros, botas, muñequeras y cualquier otro accesorio que caiga en nuestro poder puede sernos mucho más útil de lo que aparenta a simple vista. Y la cosa no acaba acá ¡no señor! Un mismo objeto, una armadura digamos, puede habilitar X habilidad en Zidane, mientras que colocándosela a Amarant, el sujeto pasará a tener una habilidad Z. Todo depende del ítem en cuestión y de la clase de personaje al que se lo damos, ¿se entiende? Con cada combate que ganamos, conseguimos para los nuestros experiencia y "ability points" (AP). Juntando suficiente AP podemos transformarnos en expertos de cierta técnica, lo que nos permite acceder a esa habilidad aún cuando no tengamos encima el ítem.

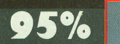
Los hechizos y ciertas técnicas especiales pueden volverse innatas y se activan usando magic points. Abilities más pasivas, tales como auto-potion, counter y resistencia a los cambios de status siempre están activos y pueden ser mejorados asignando cristales. Sí, regresó el sistema de los cristales, algo que sin dudas hallarán mucho más fácil de manejar que los junction o las materia. Si son veteranos de la saga no se encontrarán con nada que no hayan visto anteriormente. ¿Y qué más? ¡Ah, sí! FFIX viene cargado de mini games hasta la cabeza. Puede que este mundo sea uno muy diferente al del Final Fantasy anterior pero no por eso dejan de jugar a las cartas. En esta oportunidad el juego se llama Tetra Master, un juego que parece ser tan popular como Magic acá. Pero dejando de lado las cartas, hay infinidad de cosas para hacer por ahí, desde trabajar como carteros a saltar a la soga con los chicos del cole.

Compañía / Distribución: Squaresoft
Dirección de Internet: www.squaresoft.com
Género: Aventura / RPG



Lo Mejor: Es un Final Fantasy ¿Queda algo por decir?

Lo Peor: Ya no habrá más FF para la Play 1.





Por Rodolfo "Fito" Laborde

No resulta nada fácil expresar en palabras lo que sentí cuando me embarqué por primera vez en esta increíble aventura que, según sus creadores, es el primer exponente de un revolucionario género denominado FREE. Pero de algo estoy seguro: Shenmue significó un antes y un después en mi vida como jugador. Y pasará mucho tiempo hasta que vuelva a aparecer un juego que me marque tanto como éste.

El responsable de todo esto fue nada menos que Yu Suzuki, un grande que ya había dado en repetidas ocasiones al mundo de los videojuegos joyitas como Virtua Fighter, Hang On y Space Harrier y que tenía una nueva y más que ambiciosa meta entre ceja y ceja: crear un mundo virtual en el que, aparte de tener una misión, pudiésemos hacer cualquier cosa. Y eso fue lo que hizo durante cinco largos y arduos años junto a un ejército de gente igual o más talentosa que él. Dio a luz un nuevo género denominado Full Reactive Eyes Entertainment (FREE) en el que podemos ir adonde queramos ir -todo tiene sus limitaciones, claro- ver lo que se nos cante ver e investigar, si queremos hacerlo, el asesinato de nuestro padre, su pasado y el misterio que encierra el espejo que nos afanaron. En Shenmue una fresca mañana se transforma en una tarde soleada, un hermoso atardecer puede dar lugar a una noche tormentosa. Cuando llueve, llueve. Cuando nieva, nieva... y a veces pareciera que nunca fuera a parar. La vida nunca fue tan real en un juego.

En Yokosuka, el lugar donde transcurre el primer capítulo de esta saga que parece estar teniendo más éxito en los EE.UU. que en Japón, hay gente que va a pasear todos los días al parque, gente que trabaja duro todos los días para ganarse la vida, carniceros, verduleros, tacheros, pibes que van en la motito a repartir morfi, chicos que juegan en las calles y hasta amas de casa que chusmean con las vecinas. Cada local tiene su horario de atención al público. Todos hacen su vida todos los días. Y ninguna es igual a la otra.

Nosotros somos Ryo, el único hijo de uno de los maestros de jujitsu más sobresalientes de Japón, que muere en el comienzo de la historia a manos de un chino de lo más turro, especialista en un estilo de lucha tan extraño como mortífero. Este chino -Souryu en la versión ponja, Lang Di en la yanqui- le rompe el alma a Iwao Hazuki, el padre de Ryo, a su mejor alumno y a Ryo. ¡Ligan todos, bah! Así es como nuestro muchacho deberá encontrarse e interactuar con montones de personas -algunas amables, otras no tanto-, ir de compras, andar en moto, ir a laburar, usar el teléfono, jugar al pool, ir a los fichines, agarrarse a piñas con más de un imbécil, escuchar algún cassette en nuestro walkman (nótese que la historia transcurre, vaya uno a saber por qué, casi a finales de 1986), caminar, correr, tomarnos un bondi y hablar con todos y cada uno de los ciento y pico de habitantes -por lo menos- de nuestra ciudad. Sí, Yu Suzuki tenía entre manos un proyecto titánico que muchos nunca se hubiesen atrevido siquiera a poner en práctica y que le costó a Sega muchos, muchísimos millones de dólares. Y les puedo asegurar que este monumental esfuerzo valió la



pena. Siempre hay cosas que podrían mejorarse, sí, pero AM2 logró igualmente su objetivo.

Shenmue resultó ser una experiencia fascinante que demanda tiempo y paciencia (aunque no tanta como un Final Fantasy) por parte del jugador. Aquellos que intenten ir de una punta a la otra en el menor tiempo posible estarán cometiendo un gravísimo error y terminarán perdiéndose del 90% de la gracia de Shenmue, aparte de terminar con el c... roto, tirados dentro de un zanjón por no practicar lo suficiente en el dojo. La cosa puede parecer simple en un principio, peleando contra dos o tres chaboncitos juntos pero cuando llega el turno de vérnoslas contra setenta tipos y con el resto que nos quede de energía contra algún veterano en Kung Fu o un urso de dos metros treinta experto en lucha libre, ahí los quiero ver.

La versión yanqui

Acabamos de recibir la versión en inglés de Shenmue, que todavía tiene olorcito a nuevo, y pude notar un par de cambios con respecto a la japo. Una de las que cacé al toque fue el cambio de algunos de los diálogos, incluso una o dos personas que antes resultaban ser agradables ahora nos tratan con hostilidad y viceversa. La compañía de bebidas cola más importante del mundo ya no aparece con toda su línea en las máquinas expendedoras de latitas de Yokosuka. Por lo visto la multinacional no quiso ponerse por segunda vez con la guita que Sega o AM2 pretendía. Las voces de los actores, sin duda el cambio más importante del juego, están exquisitamente logradas y no me produjo ningún rechazo escucharlas en inglés, todo lo contrario, resultaron ser de lo mejor.

Y entrando ya en el tema puntos flojos, sí, Shenmue también tiene sus cositas. A veces cuesta un poco manejar a Ryo, en espacios cerrados sobre todo. En más de una ocasión, cuando vamos caminando por la ciudad, con gente que camina a la par nuestra, tipos que van en bici y tocan la campanita para que nos corramos, los motoqueros que pasan con sus Harley Davidson y el bondi que para en la estación y deja bajar pasajeros, Shenmue se ralentiza por unos pocos segundos, aunque es perfectamente comprensible si tenemos en cuenta que hay momentos en los que el juego parece exprimir las capacidades de la máquina de Sega. Así y todo, esto no le hace sombra ni por casualidad a lo más importante que tiene este juego para ofrecernos: una historia alucinante, un verdadero "banquete visual" y un mundo interactivo, increíblemente realista, en el que nos podemos zambullir por una parva de horas.

El cuarto GD, Shenmue Passport, sirve para conectarse a Internet -Dreamcast mediante- y acceder a trucos y a un sinfín de cositas interesantes, como por ejemplo la posibilidad de cambiar alguno de los ítems de la línea Shenmue por personajes ocultos, mapas y demás yerbas, así que la cosa se pone más interesante todavía. Recomiendo que se metan en shenmue.com (ahora también en inglés) para ir teniendo un mejor panorama de todo esto que les estoy comentando.

Shenmue Capítulo 1: Yokosuka

Esta es la primera parte de la historia que se rumorea (aunque me niego a creerlo) constará de 16 partes. Sí, temo informarles que la historia no acaba acá. Y pinta que tiene para rato (les puedo asegurar que a mí no me molesta en absoluto). Actualmente AM2 está a full con Shenmue 2, que aparecerá, esperemos, en algún momento de 2001. Y podría seguir escribiendo largo y tendido sobre Shenmue pero me temo que en esta ocasión me tocó hacer una nota especial de dos páginas nomás. Solo me queda por decir que los que buscan una historia digna de una excelente película y que ya tengan Soul Calibur y RE Code Verónica DEBEN comprarse Shenmue. Otra opción, por si lo que les falta es el vil metal, -es saladito, lo reconozco- es mandarle alguna cartita a Papá Noel, je. Eso sí, les aviso dos cositas (y prometo que después suelto el teclado): si lo consiguen y lo juegan, claro, no volverán a ser los mismos. Van a ser más exigentes con lo que salga de ahora en más en materia videojuegos y sabrán diferenciar mucho mejor entre un clásico y un título de medio pelo. Shenmue pertenece sin duda alguna al primer grupo.

Una obra maestra.



Compañía / Distribución: AM2 - CRI / Sega
Dirección de Internet: www.shenmue.com
Género: Full Reactive Eyes Entertainment (FREE)

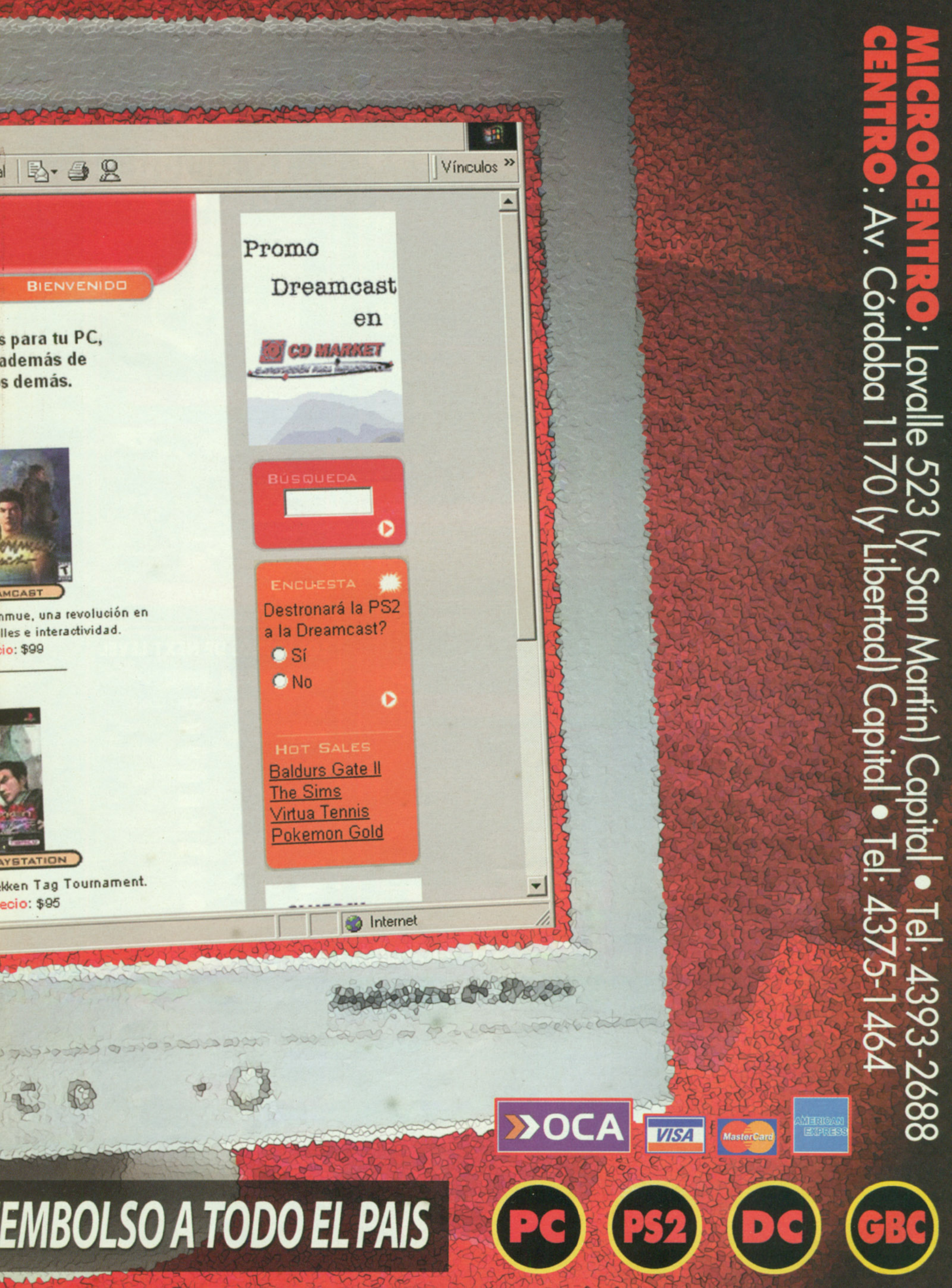
1 Player · Modem · VGA Box

Lo Mejor: Cuatro GDs para vivirlos.

Lo Peor: La historia podría ser menos lineal.



97%



Vínculos
Promo
Dreamcast
en
CD MARKET
BIENVENIDO
s para tu PC,
además de
s demás.
BÚSQUEDA
AMCAST
nmue, una revolución en
lles e interactividad.
cio: $99
ENCUESTA
Destronará la PS2
a la Dreamcast?
Sí
No
HOT SALES
Baldurs Gate II
The Sims
Virtua Tennis
Pokemon Gold
AYSTATION
ekken Tag Tournament.
ecio: $95
Internet
MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
OCA
VISA
MasterCard
AMERICAN EXPRESS
EMBOLSO A TODO EL PAIS
PC
PS2
DC
GBC

FINAL TEST

REVIEWS INDISPENSABLES

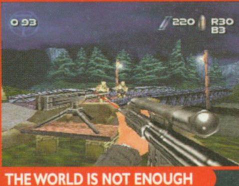
INDICE DE REVIEWS



DRIVER 2



READY 2 RUMBLE R2



THE WORLD IS NOT ENOUGH

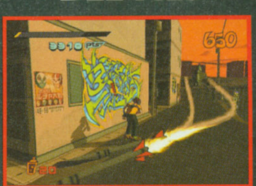


FIFA 2001



KISS PSYCHO CIRCUS

LO MEJOR DEL MES



JET GRIND RADIO



QUAKE III ARENA

LOS ÍCONOS DE NEXT LEVEL

PLAYSTATION / PS2
- CANT. DE JUGADORES

NINTENDO 64
- EXPANSION
- RUMBLE PACK
- CANT. DE JUGADORES

DREAMCAST
- MOUSE
- MODEM
- MULTI-PLAYER ONLINE

DREAMCAST
- 1 JUGADOR
- 1 A 2 JUGADORES
- 1 A 4 JUGADORES
- JOYSTICK
- TECLADO
- CABLE VGA
- JUMP PACK
- VOLANTE
- MADE IN JAPAN

ALGUNAS BREVES REFERENCIAS PARA QUE COMPRENDAN MEJOR NUESTRO SISTEMA DE PUNTUACIÓN

100-90 CLASICO
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

89-80 EXCELENTE
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

79-70 MUY BUENO
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

69-60 BUENO
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos.
Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

59-50 ¡HMMM!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

49-40 ¡CUIDADO!
Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

39-30 ¡CORRAN!
Si a pesar de nuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.

Star Wars Demolition



Por Santiago Videla

Evidentemente, Lucas se ha propuesto inundar el mercado con todo tipo de curros de Star Wars, pero al parecer en esta movida se le olvidó contratar a alguien para que se ocupe del control de calidad y como resultado tenemos... esto.

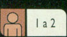
Star Wars Demolition no es otra cosa más que un clon de Vigilante 8, hecho a las apuradas, que acompañado por un argumento agtotalmente tirado de los pelos y atado con alambre utiliza vehículos de los cuatro episodios que existen hasta ahora para crear una experiencia que terminará haciendo que los fans del universo de Star Wars se pongan la camiseta del Capitán Kirk y el señor Spock.

De todo esto, lo que más zafa, como era de imaginarse, son los gráficos, pero hasta ahí nomás, porque gracias al patético manejo de cámaras, una jugabilidad extremadamente monótona y unos controles bastante incómodos, lo poco bueno que tiene rápidamente queda sepultado bajo toneladas de caca de Wookie. Realmente creo que si la intención de LucasArts con este juego era demoler su reputación, me parece que va por muy buen camino, ya que incluso hasta los más hiper fanáticos de Star Wars terminarán odiándolo al poco rato de haberlo jugado.

A menos de que quieran reirse un rato al ver un AT-ST Walker corriendo como un avestruz, el resto es lamentable y jugarlo de a 2 es todavía peor, así que mejor húyanle como a la peste.



Compañía / Distribución: LucasArts
Dirección de Internet: www.lucasarts.com
Género: Arcade momia de Star Wars



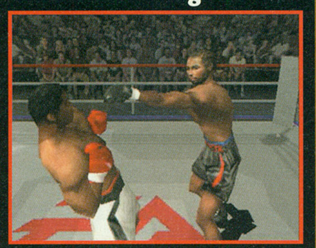
1 a 2

31%

Lo Mejor: Se puede usar como Frisbee en la playa

Lo Peor: Que un Frisbee es mejor

Knockout Kings 2001



Por Rodolfo "The Razor" Laborde

EA Sports realmente se jugó en ésta. Knockout Kings 2001 cuenta con un arsenal de luchadores, diferentes estilos de boxeo -tanto para zurdos como diestros-, diferentes gimnasios donde entrenar (dependiendo del lugar que elijamos obtendremos más stamina, fuerza, velocidad, etc), varios entrenadores deseosos de ayudarnos a conseguir el título mundial, un espectacular editor para hacer nuestros propios pugilistas, buenas animaciones, modelos re detallados y un montonazo de aciertos más que ni siquiera existían en el Knockout Kings anterior. ¡Hacía rato que no veía un simulador de boxeo tan completo y así de realista! Los tipos estos esquivan, se cubren, lanzan una combinación de golpes tras otra y hasta pegan con los codos, dan cabezazos y golpean nuestras zonas bajas cuando el William Boo de turno mira para otro lado. Cada boxeador tiene su estilo y sus mañas, es decir, las luchas nunca son monótonas y a cada paso que damos nos obligan a mejorar nuestras técnicas y en definitiva, a dar lo mejor de nosotros en cada combate. El juego cuenta además con un extenso listado donde figuran muchas de las personalidades más destacadas del mundo boxístico y no, no está Tyson. Existe incluso una opción con la cual podremos ver qué hubiese sido si Rocky Marciano enfrentaba a Hagler sobre el cuadrilátero. ¿Que nunca les interesó saberlo? Bueno, a mí tampoco me interesa un catzo pero que se puede, se puede. Atentos amantes del boxeo porque el nuevo Knockout Kings 2001 se las trae.



Compañía / Distribución: EA Sports / Electronic Arts
Dirección de Internet: www.easports.com
Género: Simulador de boxeo



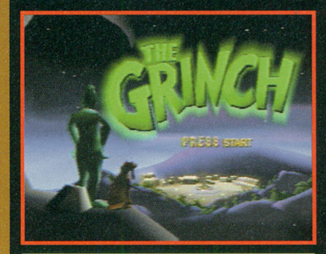
1 a 2

78%

Lo Mejor: Un juego completísimo y muy bien hecho

Lo Peor: Los tiempos de carga

The Grinch



Por El conejo de Pascuas Ferzzola

¡Siempre pensé que arruinarle las Navidades a los pequeños y adultos iba a ser de lo más divertido! Desgraciadamente, Konami nos demuestra que en la práctica la cosa puede ser tirando a aburrida. The Grinch, cuya película está próxima a estrenarse en nuestro país, es una criatura vil y despiadada que desea sembrar la infelicidad en los corazones humanos. Este siniestro personaje había diseñado muchos inventos que lo ayudarían en tal maldita tarea, pero en una ráfaga de viento todos los planos en donde tenía los diseños se le fueron volando. Ahora The Grinch deberá bajar al mundo humano a buscar sus planos y, de paso, hacer cuanta travesura pueda. El sistema de niveles es similar a juegos como Spyro (el del dragoncito violeta) o sea, necesitamos completar un número X de travesuras para que se nos habilite otro nivel. Las malditas obras del bicho verde consisten en romper regalos, tirar huevos podridos dentro de las casas, pintarle cara de payaso a los pósters del alcalde, meter avisperos por las chimeneas, deshacer los muñecos de nieve... bah, arruinar las Navidades. Suena divertido, y un poquito lo es... ¿Cuál es el drama? Para empezar los mapeados son demasiado amplios y no están diseñados con demasiada intuición. Perderse es más que fácil y encontrar aquellas cosas que nos sirven para la misión es tarea poco recomendable para quienes no gocen de una paciencia a prueba de emboles y trabas. Los gráficos no son lo que se dicen demasiado atractivos y los soniditos zafan. Y, lo peor es que tiene un problema de frame rate que no tiene explicación. A pesar de todo, The Grinch puede entretener un rato y resultar agradable hasta ahí nomás.



Compañía / Distribución: Universal / Konami
Dirección de Internet: www.konami.com
Género: Aventura / Plataformas



1

59%

Lo Mejor: La idea está copada

Lo Peor: Los mapeados y el "arrastre"

Mike Tyson Boxing

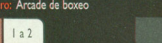


Por Rodolfo "Mano de Piedra" Laborde

Se decía que Mike Tyson Boxing iba a ser algo así como una mezcla entre Ready 2 Rumble y Knockout Kings, de EA Sports. Se decía. Este título no resultó ser ni una cosa ni la otra ya que si lo vemos como un arcade de boxeo, R2R le pasa por arriba, mientras que si lo miramos como un simulador, Knockout Kings lo deja K.O. en el piso del primer golpe tanto en profundidad como en cualquier otra cosa que les pueda venir a la mente. Personalmente, éste era uno de los juegos de box que más esperaba y por eso mi frustración fue grande al ver la pésima animación de los pugilistas, las pobres presentaciones y la IA de mis contrincantes. Y dicha frustración fue en constante aumento cuando vi que todos y cada uno de estos tipos (todos NN, el único reconocible es el señor Tyson) utilizaban la misma técnica del ex campeón del mundo de los pesos pesados: tirar golpe tras golpe. Cero técnica, cero combinación de golpes, cero esquive y, como resultado, cero diversión por pelear una y otra vez contra el mismo monigote, que lo único que hacía era cambiar de aspecto. Eso sí, los modelos de los luchadores -que son más de cien en total- son sólidos y pintan muy buenos, algo caricaturesco quizás,... hasta que uno ve como se mueven. Pero lo más destacable de este juego es el hecho de poder actuar a manera de coach de algún luchador. Tyson tirará muy cada tanto alguna frase célebre para embebernos con su divina sabiduría. Y, por un momento, me pareció escuchar que me decía: "¿Qué hacés jugando con esta bosta?"



Compañía / Distribución: Codemasters
Dirección de Internet: www.codemasters.com
Género: Arcade de boxeo



47%

Lo Mejor: Dejarlo a un lado

Lo Peor: No podés morderle la oreja a nadie

Mort the Chicken



Por Ferzzola, el gil

El peor juego del E3 decían. Va a ser un desastre argumentaban. ¡Oh no!, ¿quién lo va a probar cuando llegue a la redacción?, se preguntaban todos y claro... Ferzzola, el gil de Ferzzola siempre está a mano para analizar estas porquerías. Y, desde estas páginas, el gil de Ferzzola les agradece a todos aquellos que tan poca confianza tenían en Mort the Chicken, porque en lo que a él respecta, el juego le encantó. Mort the Chicken goza de un fenomenal sentido del humor, un humor que jamás he visto en otro videojuego que, de saber inglés, te hace destartalar de la risa. Pero vayamos de a poco... En lo más profundo del aljibe de la granja existe una dimensión paralela llena de cubos malhumorados. Estos cubos culpan a los pollos y gallinas de tener a muchos de los de su raza secuestrados. Y por esa razón, en venganza, los cubos malos raptan a todos los pollitos de la granja. Como son todas unas gallinas, nadie se atreve a ir a rescatarlos, salvo, por supuesto, Mort. Y así, Mort baja por el pozo y atraviesa sección tras sección con la misión de rescatar a todos los pollitos abducidos. En cada nivel, muy coloridos y bien diseñados, hay una cantidad de pollitos a encontrar y muchos cubos locos. Una vez que los tenemos todos los llevamos al aljibe y pasamos a otro nivel. Simple, muy simple pero muy adictivo y entretenido. Y la música y los sonidos son geniales. También, entre nivel y nivel, vemos la cobertura de los hechos en un noticiero pollo y nos morimos de risa por las polladas que dicen. La animación de Mort es muy buena y pocos son los puntos reprochables del juego. Aunque, para muchos, la cosa puede resultar muy simple, demasiado fácil y repetitiva.



Compañía / Distribución: AndNow Int. / Crave Ent.
Dirección de Internet: www.andnow.net
Género: Plataformas / Acción



74%

Lo Mejor: El ingenioso y descostillante humor

Lo Peor: Simple, fácil y repetitivo

Blade



Por Santiago Videla

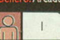
Después de haber tenido contacto con este juego por primera vez en la exposición E3, el panorama para Blade realmente no se veía muy alentador, pero después de que Activision salió a decir que habría unos cuantos cambios y otras tantas mejoras en la versión final, lo menos que podía hacer era darle el beneficio de la duda.

Hoy por hoy, y después de haberme ensartado varias horas jugándolo, creo que si ésta es la versión mejorada, ni me imagino lo que hubiese sido la anterior, pero lo cierto es que Blade no resultó ser otra cosa que un simple arcade en tercera persona que no aporta nada más que un poderoso embole a quien lo juegue.

Con una atmósfera bastante pobre, gráficos mediocres y una música recontra básica que taladra el cerebro, este juego se limita a ir de aquí para allá matando humanos y vampiros por igual, mientras que ocasionalmente tenemos que buscar una llave o presionar un interruptor para poder seguir. A la floja calidad de los gráficos y a la mediocre ambientación que es moneda corriente en cada rincón de este juego, se le suman las poderosas pérdidas de velocidad que experimenta cada dos por tres, que le quitan la mayor parte del ya de por sí poco atractivo que posee. En pocas palabras, creo que Blade es un juego bastante flojo desde todo punto de vista, por lo que les sugiero ponerse un collar de ajo antes de intentar acercársele.



Compañía / Distribución: Activision
Dirección de Internet: www.activision.com
Género: Arcade que se arrastra



51%

Lo Mejor: El diseño de algunos escenarios

Lo Peor: Hay lugares en los que tironea a más no poder

Infestation



Por Santiago Videla

Posiblemente Infestation no llegue a figurar entre los candidatos al juego del año, pero de cualquier forma es una clara muestra de que con algunas ideas ingeniosas se puede crear un juego entretenido.

Básicamente, éste es un juego de acción visto en tercera persona en el que manejamos un vehículo y tenemos que ir cumpliendo una serie de misiones a lo largo de diferentes planetas, aunque hay algunas diferencias con respecto a lo que estamos acostumbrados a ver en estos juegos.

El primer detalle interesante está en que nuestro vehículo puede transformarse en 5 naves distintas, que ofrecen ventajas especiales con respecto al terreno y con algunas de ellas hasta es posible volar, pero primero habrá que conseguir lo accesorios para poder convertinos. Además de esto, podemos llevar varios tripulantes que se encargan de repararnos cuando nos dañan o de entrar a las fábricas para producir distintos accesorios y armas que luego usaremos en nuestra nave. Por otro lado, en todo momento tenemos la libertad de ir y venir entre los distintos escenarios, para seguir explorando o para ir a buscar algo que nos hayamos olvidado. Por el lado de los gráficos, en general tanto los modelos como los escenarios están bien hechos y salvo algunas pérdidas de velocidad que no ocurren con mucha frecuencia, Infestation es un título entretenido al que vale la pena darle una mirada.



Compañía / Distribución: Ubi Soft
Dirección de Internet: www.ubisoft.com
Género: Arcade

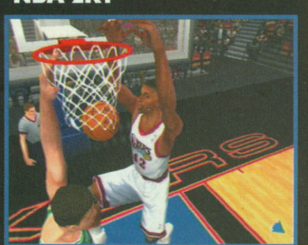


70%

Lo Mejor: Es entretenido y bastante ingenioso

Lo Peor: A veces pierde velocidad

NBA 2K1



Por Diego E. Vitorero

Sus juegos basados en las ligas de la NFL, NBA y NHL son lo mejor que le podía pasar a Sega y en consecuencia a su joven consola. A pesar de que en algunos aspectos la fábrica japonesa se está pareciendo a EA Sports (como es el tema de que no está haciendo muchos cambios en las nuevas versiones de sus juegos) nada tiene que envidiarle. El nuevo juego de Sega Sports es otro de los que aprovechan el modem de la consola. Se puede jugar a través de SegaNet (servicio no disponible en nuestro país) o conectándonos con el servicio de Internet que cada uno tiene, y de esa forma enfrentarnos cabeza a cabeza con cualquier jugador a lo largo del mundo. Las opciones de juego son muchas y muy variadas: Un partido de exhibición, la típica temporada, practicar con nuestros compañeros de equipo, jugar un torneo específico y crear una franquicia desde sus comienzos. El juego permite todo tipo de movimientos como son amagues o quites de balón. Además, podemos controlar la estrategia del partido estableciendo las tácticas ofensivas y defensivas del equipo. También tenemos la posibilidad de sacarle llamas al aro con esa volcada que siempre soñamos, ya que con una simple combinación de botones podrán hacer un "Alley-Oop", por ejemplo. Hay que decir que NBA 2K1 realmente no tiene puntos flojos que afecten al juego en sí. Hoy por hoy es el mejor juego de baloncesto y no porque haya pocos, sino porque tiene una calidad en todo sentido excepcional.

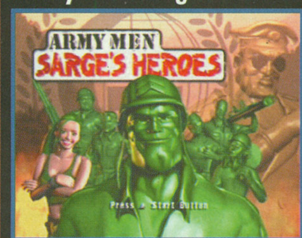
Compañía / Distribución: Sega
Dirección de Internet: www.sega.com
Género: Deportes

87%

Lo Mejor: Todas las áreas aportan lo suyo

Lo Peor: Que SegaNet no sirva en Argentina

Army Men: Sarge's Heroes



Por Max Ferzzola

Army Men: Sarge's Heroes es la conversión de aquel nefasto juego de acción en 3D que salió para PlayStation hace ya todo un tiempo. Por supuesto que en esta conversión Sarge's Heroes ganó bastante, aunque no lo suficiente. O sea, y para que se entienda, se podría decir que la única salvación para este título hubiese sido un juego completamente diferente. Los gráficos fueron llevados a alta, la música está muy buena, aunque los sonidos siguen siendo muy similares a la versión de Play. La jugabilidad, que sigue siendo mala, sumó algunos puntos. Pero estamos hablando de una Dreamcast ¿O no? Que tiene juegos como MDK. Entonces, analizándolos por separado: los gráficos son demasiado simples. Los sonidos tirando a mediocres. La jugabilidad es bastante mala y la diversión escasa. Durante 40 niveles deberemos guiar a Sarge, uno de los soldados verdes, contra las apabullantes fuerzas invasoras, los soldaditos amarillo caquita. Los soldaditos, así como todo lo que nos rodea, carecen de texturas demasiado complicadas y muy monótonas. Mover a Sargue por los niveles tiende a ser bastante poco práctico para un juego de esta categoría y, para colmo, las misiones son muy largas y, si perdemos, tenemos que hacerlo todo desde el principio. Pero bueno, por lo menos este Army Men tiene algunos puntos positivos... Uno de ellos es la música. Sí, realmente muy buena. También el modo DeathMatch se deja jugar y hasta ahí llegamos.



Compañía / Distribución: 3DO / Midway
Dirección de Internet: www.3DO.com
Género: Acción en 3D



55%

Lo Mejor: La música

Lo Peor: ¡Army Men!

Driver 2

Por Martín Varsano





Nadie dijo que ser policía es una maravilla. Pero sin duda tiene sus buenos momentos, especialmente si nos toca hacer de agente encubierto, recorriendo a toda velocidad el asfalto de las ciudades más detalladas que alguna vez supieron formar parte de un juego de PlayStation. ¿De qué estoy hablando? De Driver 2, amigos... ¡Ajústense los cinturones y prepárense para el paseo de sus vidas!

Los malos necesitan una buena tunda

Para comenzar con esta revisión, vale la pena aclarar que el juego es muy similar a su antecesor, aunque ha mejorado ostensiblemente en ciertas áreas en donde el primer Driver fallaba, como por ejemplo en las secuencias de video que acompañan la historia. De los horribles bicharracos de pocos polígonos del primer título, Driver 2 nos introduce en el ambiente del juego con unas escenas renderizadas de manera memorable, haciendo que en muchas ocasiones nos sintamos dentro de una película. Es más, cuando salven el juego y lo vuelvan a correr varios días después, se encontrarán con una breve referencia de todas las secuencias que hemos visto, al igual que en los viejos capítulos de las series de los setenta de TV, luego del famoso cartel "Escenas del capítulo anterior".

Por el otro lado, las ciudades brillan con un nivel de detalle realmente asombroso, aunque todo este despliegue técnico tiene un precio: Driver 2 es un tanto más lento que su predecesor. Esto me molestó un poco al principio, pero debo reconocer que luego de realizar un par de misiones dentro de la primera ciudad, Chicago, tuve que doblegarme ante el hecho de que aunque la cosa no sea tan veloz, se ve estupendamente. Qué quieren, a la vieja Play no se le puede pedir mucho más.



Si te hacés el loco te corro, ¿eh?

Otra de las grandes diferencias es que en esta ocasión Tanner (el protagonista, un policía que debe hacerse pasar como el peor de los malos... todo en nombre de la justicia) puede descender y subir a los autos según nuestra conveniencia, y en ciertas ocasiones deberemos realizar ciertas tareas a pie, como por ejemplo buscar un vehículo para poder escapar de unos peligrosos muelles en donde nos quieren hacer dormir con los peces. Lamentablemente en las primeras misiones esta característica no se puede utilizar demasiado, ya que al igual que su predecesor nuestras tareas estarán signadas por un cruel reloj, que no nos deja demasiado tiempo para perder en las calles de las cuatro ciudades a recorrer (La anteriormente mencionada Chicago, La Habana, Las Vegas y la inconfundible Rio de Janeiro). Así y todo es una opción más que interesante. La física de los vehículos es idéntica a la del primer juego, así que si tuvieron la oportunidad de jugarlo se van a sentir como en su garage, con el incentivo de que no es necesario realizar la tediosa prueba inicial, en donde ponían nuestra habilidad (y nervios) al límite...



Uno contra uno

Otra diferencia es el modo Multiplayer, en donde podremos medirnos con algún amigote dividiendo la pantalla, aunque sin lugar a dudas el fuerte del juego es el modo Undercover ya mencionado. Para los que desean un paseo sin demasiados contratiempos (y el reloj que no perdona), pueden probar el modo restante, el cual nos permite contemplar la belleza del trabajo realizado por los desarrolladores de los niveles.

Así que ya saben, los seguidores de la saga no se pueden perder Driver 2, ya que tiene todo lo que el original ofrecía y más, pero si existe la posibilidad de que nunca hayan pisado el acelerador en el título original, este es un buen chance para introducirse al mundo policíaco de Infogrames, recordando viejas series de TV como Starsky & Hutch, y de paso haciendo un poco de turismo retrospectivo... ¿Qué tal?



Compañía / Distribución: Infogrames
Dirección de Internet: www.infogrames.com
Género: Arcade de autos
1 a 2
83%

Lo Mejor: El diseño de los niveles

Lo Peor: Ciertas misiones son un tanto complicadas



Preparate para el cambio...
The World GAME
San Martin 860 Local 10
Tel.: 0341-4214926
ROSARIO
twgame@infovia.com.ar
Sega Dreamcast
PS2 PlayStation.2
PlayStation
Nintendo 64
SEGA
NEO·GEO
Lo nuevo que Esperabas
NEW GAME
Mendoza 3936
Tel. Fax: 0341 4399218
Rosario
©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998

FIFA 2001

Por Diego E. Vitorero

Una vez más y como lo hace cada año, EA Sports nos trae la nueva versión de la súper mega archi conocida serie FIFA. Y una vez más y como lo hacemos todos los años, todos los fanáticos salimos corriendo a comprarlo, quizá porque en el fondo todavía pensamos que EA algún día se va a dignar a hacer algo con un poco más de realismo.

FIFA es de seguro la saga más popular entre los juegos de fútbol para cualquier plataforma, lo cual no quiere decir que sea el mejor.

Creo que cualquiera que se jacte de ser un consolero, y más allá del género que le guste, conoce el mejor juego de fútbol para la consola de Sony, Winning Eleven. El juego de Konami podrá tener unos gráficos horribles (que de hecho no los tiene), puede que no utilice las últimas tecnologías en cuanto a movimientos de jugadores y animaciones como lo hace FIFA, pero tiene algo que ningún juego del deporte más popular para cualquier consola tiene; realismo y jugabilidad, que lo hacen todo un clásico. Seguramente sea por eso que en un país tan futbolero como es el nuestro, los lectores de Next Level, y los que no, lo eligen a la hora de vibrar con el deporte por excelencia.



Cómo explotar una licencia

A aquellos que tocan por primera vez un FIFA, les encantará, pero los asiduos seguidores de la serie lo encontrarán algo monótono ya que EA Sports no se caracteriza por hacer cambios grossos de un año al otro. Para los incondicionales seguidores, la nueva versión de la saga sería innovadora si entre FIFA 97 y 2001 no hubiera salido ninguno en el medio, por ejemplo.

La "gran" novedad es que hay mayor contacto físico entre jugadores como así también mayor pérdida de pelota. Puse "gran" entre comillas porque si bien es verdad que hay más roce, creo que no está bien implementado el sistema ya que no agrega mucho realismo que digamos.

Con FIFA 2001 pareciera como si EA quisiera mezclar dos clases de juego, el arcade y la simulación, y a decir verdad no termina de ser excelente ni uno ni el otro, al contrario, creo que esta mezcla hace que pierda más calidad; antes por lo menos era un excelente arcade, ahora ni eso.

En la versión de PC, análisis que podrán encontrar en el número 38 de Xtreme PC correspondiente al mes de diciembre, fue incluida una barra de estado que potencia el tiro directo al arco. Dicha barra comenzará a llenarse de verde en cuanto mantengamos presionado el botón o tecla, para pasar al color rojo si lo seguimos manteniendo apretado. Bueno, la barrita potenciadora en cuestión no forma parte de la versión consolera del juego de EA que más vende. Igualmente quédense tranquilos porque más allá de que es una buena idea, copia de WE por supuesto.







FIFA en la PlayStation 2

Como no podía ser de otra manera, la aparición de la nueva consola de Sony trajo apareada una cantidad considerable de juegos por parte de EA Sports, entre ellos FIFA 2001. El Final Test de la versión japonesa fue publicado en el número 18 de Next Level. La única diferencia con respecto a su par nipón es el idioma y, entre las dos plataformas de Sony, la diferencia está obviamente en los gráficos, en donde el hardware de la Play 2 hace que la parte visual sea algo para destacar. Además, algo que hay que tener en cuenta es que la PS2 tiene instrucciones específicas para que en un juego aparezcan efectos de luces, por lo que ciertas partes dinámicas de FIFA gozan de gran calidad.

creo que no hace al juego en sí, es más un agregado "petitero" que otra cosa.
Los responsables del proyecto prometieron que las cámaras en el juego iban a permitir un amplio espectro en cuanto a puntos de vista se refiere. A decir verdad, las cámaras dejan bastante que desear ya que sólo posee cinco (cuatro predefinidas y una personalizada) y con ninguna de ellas pude lograr que la visión sobre el campo de juego sea óptima. Quizá sea una cuestión personal más que otra cosa, pero estoy seguro que varios piensan como yo.
Otros de los chiches que trae es una flecha que aparece delante de nuestro jugador, variando de color (verde, amarillo y rojo) en función de la facilidad o complejidad del pase hacia el jugador al que apuntamos. Más bien pienso que las flechas son consecuencia del poco ángulo de visión que admite FIFA, que no deja ver mucho el campo de juego. También quiero aclarar que la utilidad de dichas flechas la pongo en duda ya que aun pasando el esférico cuando está verde es posible que el oponente intercepte el balón.
Como siempre en la serie FIFA, los gráficos y movimientos son excelentes. La gente responsable del proyecto se fue hasta Holanda con seis de los jugadores más famosos del mundo para hacer una sesión de Motion Capture, dándole más realismo de movimiento a los jugadores dentro del juego. Los responsables de los nuevos movimientos son la leyenda germana Lothar Mattheus, Edgar "hacha" Davids, Shimon Gershon, Thierry Henry, Paul Scholes, Puval Kuka y el español Gaizka Mendieta.
Las animaciones son moneda corriente, buena presentación antes del partido y en el entretiempo. Los giros de 360°, sombreros, chilenas, amagues, etc., se ven con gran fluidez. Es sabido que los jugadores tienen diferentes tamaños, y que las caras no son todas iguales, pero los modelos utilizados para hacerlas son limitados y se repiten en ciertos casos.
La parte sonora del juego también ha sufrido cambios para mejor. Hay más énfasis por parte de la hinchada: insultos, griterío, cánticos, el "olé, olé", lo que ayuda a que la ambientación sea mejor que en su antecesor. Así mismo puedo agregar que la banda de sonido está a cargo de Moby, un prestigioso DJ a escala mundial. Como dicen que sobre gustos no hay nada escrito, puedo tomarme el atrevimiento de decir que la banda de sonido no es de mi gusto; supongo que es porque odio el tecno y la marcha, y en todo momento es el tipo de música que se escucha.
También hay que destacar las animaciones del público en las tribunas y banco de suplentes, túnel para la salida de jugadores en 3D, efectos de sonido violentos desde el campo (patadas, llamadas de los jugadores, silbidos). Además, los nuevos efectos atmosféricos dinámicos y luces del campo con sombras animadas son otros de los lujos visuales que se pueden apreciar.





A EA Sports se le termina el tiempo

Después de ver los últimos FIFA´s, pongo en duda la capacidad de EA Sports para hacer un simulador a pleno. Quizá no les interese, quién sabe. La PlayStation está llena de arcades de fútbol, no tanto así de juegos que emulen el deporte con veracidad, y EA, al ser una compañía de renombre mundial, tendría que ponerse media pila para hacer un producto no tan repetitivo como lo viene haciendo desde hace un par de años.
Todos los juegos deportivos de EA tienden a ser arcades, sin simular lo que pasa en el deporte realmente y esto es algo de lo cual los consoleros estamos cansados. Correr, correr, correr, tirar el centro, chilena y a cobrar, últimamente FIFA se limita a eso. Un poco más fácil, un poco más difícil, la esencia es la misma.
Para los que hayan jugado FIFA 2000, este juego les parecerá más de lo mismo, y para los que no, puede que le encuentren algo de diversión.
Espero que EA se esfuerce más para el año que viene, porque yo, por lo menos, no compraré el juego por el nombre.





Compañía / Distribución: EA Sports
Dirección de Internet: www.easports.com
Género: Fútbol

1 a 8

74%

Lo Mejor: Gráficos y diseño en general. Ambientación.

Lo Peor: Mantiene la misma jugabilidad de siempre, algo que ya cansa un poco. Las cámaras. ¡Maten a Moby!

The World is Not Enough

Por Maximiliano Ferzzola

¿Por qué me había hecho la extraña idea de que este TWINE reivindicaría el pasado desastroso de Bond en el mundo de la PlayStation? Supongo que creí que EA aprendería de sus errores, y así sucedió. No, no estoy loco. EA solucionó parte de sus antiguos errores, pero no en la medida que se esperaba. Para decirlo en otras palabras, TWINE no es el GoldenEye de Nintendo 64 (y tampoco esperábamos que lo fuera), TWINE no es mejor que el mejor FPS de Play, Medal of Honor, pero es bastante superior a la anterior entrega de 007 en la máquina de Sony.

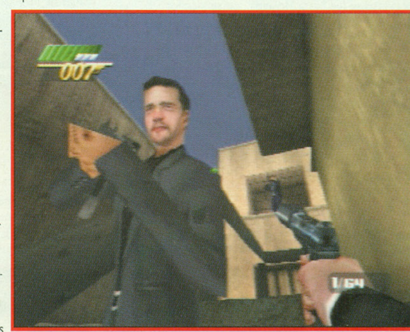


Igualito a la peli

La línea argumental es casi idéntica a la película y cuenta como Bond debe combatir una conspiración mundial contra el futuro de la humanidad. Las niñas Bond no se hacen desear (aunque están medias cuadradas) y el malo de turno, esta vez, es casi indestructible. Pasa que le dispararon una bala en el cerebro que no lo mato y, como lo que no te mata te hace más fuerte, el tipo ahora está mega poderoso, no siente dolor y su fuerza se vio incrementada. Suspenso y una traición que no les voy a adelantar en caso de que no hayan visto el film.

Por lo viejo parece Connery más que Brossman

The World Is Not Enough usa el mismo engine que Tomorrow Never Dies, mejorado levemente para el traspaso a la primera persona. Sorprendentemente la cosa no funciona tan mal como era de esperarse, pero aún así el paso de los años se nota. Las animaciones de los personajes son entrecortadas, baratas y los malos lucen demasiado cuadrados y son muy pocos los modelos que salen a nuestro encuentro. Pero las texturas son muy buenas y la rapidez con la que nos movemos dentro de ese ambiente 3D es bastante buena. Lástima que cuando mezclamos todo el resultado no satisface para nada. El sonido es completamente desparejo, por momentos genial y por momentos irrisorio. Y, como anécdota, Pierce Brossman no hizo su parte para esta versión y el tipo que lo suplanta parece un bobalicón de antología y, simplemente, no suena como James Bond ni por las tapas. Once son los niveles que componen este corto y fácil juego, todos basados en las partes más intensas de la película y contemplan desde apostar en el casino que visita Bond para requerir info pasando a escurrirse por la mansión de la niña mala para interceptar los teléfonos hasta niveles de acción. Pero el problema principal de esta versión de TWINE es el auto-aim... ¡Por Dios EA, te juro que no lo necesitamos! Y no es que el auto-aim funcione mal, de hecho funciona genial (debe ser lo único que funciona bien). Simplemente que le quita un 50 por ciento de emoción al juego. ¿Otra cosa? ¡No tiene multiplayer! Y, eso, hoy por hoy, es demasiado difícil de perdonar.





Jugando al espía

Q siempre nos tiene preparados algunos de esos increíbles juguetes que logran que Bond sea Bond. Esta versión no es la excepción y podremos disfrutar, entre muchos otros, de scanners de huellas digitales, pistolas tranquilizadoras, micro cámaras, ganzúas disfrazadas de tarjetas de crédito, una lapicera explosiva y el reloj ése con el que nos parecemos Batman cuando nos colgamos por los techos. Las armas no son lo de menos, snipers, lanza granadas para bajar helicópteros, metralletas y la pistola favorita de James entre otros adminículos de destrucción.

Realmente es una lástima que este Bond tenga tantas fallas, el resultado final es apenas disfrutable y técnicamente muy mediocre. El espíritu Bond está intacto, pero sinceramente no alcanza a ser un buen juego. Demasiadas fallas, ausencias y cosas que podrían haber sido hechas mejor. No veo demasiadas razones por las que este juego merezca la pena ser comprado y más con el Alien Resurrection y el Medal of Honor Underground en las calles porteñas. Es un James Bond y seguramente los fanas de este espía sabrán perdonar las fallas, pero aquellos que sean sibaritas especializados seguramente tendrán mejores planes futuros.



Compañía / Distribución: Black ops / Electronic Arts
Dirección de Internet: www.ea.com
Género: Acción en primera persona

1

59%

Lo Mejor: Las texturas

Lo Peor: El auto-aim y las animaciones




POWER®
GAME
VIDEO GAMES & ELECTRONIC PRODUCTS
"PIONEROS EN VIDEO JUEGOS"
UNICAMENTE VENDEMOS
POR MAYOR
LES DESEAMOS MUCHAS FELICIDADES
PARA ESTAS FIESTAS
ACERCATE, TENEMOS MUCHO
PARA OFRECERTE!
COMERCIO ADHERIDO A LA
C.A.V.I.
ENVIOS A TODO EL PAIS
WWW.POWERARGENTINA.COM
TE. (011) 4867-4277 • ESTACIONAMIENTO SIN CARGO
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO NAKI®
TODOS NUESTROS PRODUCTOS TIENEN UNA GARANTIA VALIDA DE 90 DIAS


FELIZ AÑO!
LLEGARON LAS CARTAS Y MUÑECOS DE DIGIMON!
DIGIMON
TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA
Dreamcast
LLEGO LA PSONE!
TODAS LAS NOVEDADES
GRAN VARIEDAD DE MUÑECOS!
POWER®
ALL
SIEMPRE MAS
EL MEJOR PRECIO
LA MEJOR ATENCION
REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS (SERVICE PROPIO)
COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS
ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO
AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA ONCE)
CAP. FED. - TELEFONO: 4865-8178
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20 HS.
E-MAIL: CONTACTO@POWERALL.COM.AR
VISITANOS EN INTERNET: WWW.POWERALL.COM.AR

The Mummy

Por "Hombre Lobo" Ferzzola

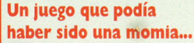
Una gran sorpresa les deparaba a todos aquellos que esperaban que The Mummy, la película, fuese una de esas que asustan. Porque cuando nos preparábamos para saltar del asiento ante el menor vilo de suspenso, la cosa se nos vino encima al mejor estilo Indiana Jones y la peli fue una maza de aquellas (por más que Peñalver diga que era una pizza). El juego sigue lo mejor que puede la linea argumental de la película. O sea, vamos a ver qué onda por esas ruinas egipcias que prometen tesoros inenarrables y, de golpe y porrazo, terminamos despertando al Faraón jodido ése y a sus secuaces, las momias tontas. ¿Y ahora? Y bueno viejo, a arreglar la macana y a hacerte con unas cuantas reliquias egipcias en el camino.

Tomb Raider en el universo de Resident Evil

Acá el terror y la aventura se dan la mano. Y, si le ponemos unos prominentes senos al muchacho protagonista, no nos resultaría difícil distinguir a Lara peleando contra algunos de los zombies que acecharon Racoon City. Bueno, tal vez decir Tomb Raider sea mucho, porque el planteo de los "puzzles" está muchísimo más simplificado que en aquel juego de la nena mimada de Eidos. La mayoría de los acertijos tienen muy fácil solución, jalando algún switch, matando todos los monstruos o saltando y saltando. Y siempre la solución se encuentra dentro de la misma sala. Una pavada, bah. Y esto sucede porque The Mummy está orientado a la acción aunque tiene muchísimas, demasiadas, zonas secretas para abastecernos de ítems y tesoros. La estructura de los niveles es relativamente simple. Tenemos que ir encontrando ítems que nos habiliten otras zonas. Por ejemplo, en la primera parte tendremos que hacernos con las tres partes de un jeroglífico para abrir una puerta, cada una de estas partes las encontraremos al final de cada uno de los tres niveles disponibles. Luego, más zonas se nos despejan. En resumen, más que materia gris vamos a necesitar habilidad y dedos rápidos, porque además del lineamiento general del juego no va a ser nada extraño que nos encontremos con mini juegos de acción de los más chapitas.







Un juego que podía haber sido una momia...

...pero que, por suerte, no es para tanto. Y no es que cuente con demasiadas virtudes, pero, aquellas que luce, lo salvan de tan trágico destino. Para comenzar, las texturas de los interiores son muy buenas y el ambiente asfixiante de lo que debe ser estar dentro de una pirámide está más que bien logrado. La música, aunque desencajada y fuera de lugar a veces, es muy a lo Universal y eso es muy bueno. Épica por momentos, intrigantes por otros, le pone el broche de oro a la ambientación aventurera que tuvo la peli y le agrega, por su cuenta, algo de dramatismo al juego. Además el juego entrega acción de sobra y los diseños de las momias están bastante bien. ¡Ah! y también trae el trailer de The Mummy II para los más cinéfilos.

La Maldición de la Momia

Pero no todo es rosa en el mundo de nuestro amigo el Faraón jodido. Las animaciones de los personajes, son muyyy duras y estáticas. Los subtítulos están desencajados con la voz y el diseño de los niveles es tirando entre confuso y demasiado lineales. Y, tal vez el peor error, es que el juego se ha simplificado tanto que puede volverse repetitivo y a la larga aburrir, más todavía si tenemos en cuenta lo lineal que son los niveles.
Pero no por eso The Mummy deja de ser un buen juego que, aunque podría ser mucho mejor, no falla en su intento de brindarnos aventuras e intrigas sobrenaturales egipcias. Si te gustó la peli, este juego no te va a desagradar en absoluto.



The World is Not Enough

Por Maximiliano Ferzzola

A sabiendas de que derrotar a las grandes potencias conocidas como GoldenEye y Perfect Dark, dos clásicos de la Nintendo 64, sería casi imposible -y más viniendo de Electronic Arts- que tan poca experiencia tiene en esto de los FPS, me preparé un martini e inserté el cartucho de The World Is Not Enough en el slot afín de la 64 de Nintendo. Las expectativas no eran muchas, pero la curiosidad imperaba. Y como ya de por sí no esperaba demasiado de esta versión, debo reconocer que logró cautivarme por unas cuantas horas. Pero eso, sin más... Afortunadamente, The World is Not Enough dejó bien parada la saga Bond en la Nintendo 64. Desafortunadamente, no puede ni empezar a compararse con Goldeneye. La historia del juego es muy bien sabida por todos aquellos que hayan visto la última peli de Bond. Y los que no, ya se la deberían estar imaginando. Muchos tiros, minitas con pistolas, espías, inventos extraños y peligrosos, misterios, un toque de humor y, por supuesto, James Bond.

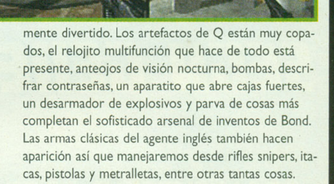




James Bond no necesita auto-aim

¿Por qué extraña razón EA se empecina en poner a todos los juegos de este estilo auto-aim? ¡Demonios! Juegos como Perfect Dark no lo utilizaron y ahí los tienen. Para colmo del auto-aim, la jugabilidad de este título de tan simple que es, es escasa por momentos y aparatosa por otros. No siempre, pero en niveles en donde por X o Z estamos en movimiento, poder asestarle a una cosa es una proeza de héroes. Por otro lado tenemos el apartado gráfico que, sin ser malo, ya no está a la altura de las circunstancias. Demasiado blureado y granulado para mi gusto. Y por momentos, donde intenta haber partículas, el juego suele arrastrarse un poco. Y por estos lares eso es imperdonable, sí señor. Por último, los requerimientos de TWINE son demasiados para lo que el juego tiene para obsequiarnos y, claro, por ser que lo estamos jugando en una consola. Expansion Pack, sí o sí. Y, si tenemos la intención de salvar el juego, lo cual es más que recomendable, necesitamos el Rumble Pack. Para colmo, como opción alternativa, ni siquiera nos dan los viejos y queridos passwords.

El multiplayer es de lo más común, y luego de lo que vimos en Perfect Dark con todas esas opciones e ideas originales, no asombra ni nada de nada. Comunacho, nomás y, sin demasiadas expectativas, puede llegar a resultar zafable... ¿Qué tiene? Unas cuantas Arenas para elegir y unas pocas, muy pocas, armas disponibles en esta opción de Multijugador. DeathMatch, Capture the Flag, Last Man Standing y King of the Hill son las modalidades.





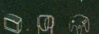
Pero James Bond es James Bond

La música y los sonidos del juego son excelentes, y a pesar de todo, TWINE entretiene sin asombrar -pero entretiene- y eso es mucho decir. La acción sobra a raudales, los objetivos de las misiones son geniales, la mezcla entre tiros, espionaje y cosas locas de espías está muy copada y los diseños de los niveles son bastante buenos.

Más allá de cualquier falla que pueda tener este Bond para Nintendo 64, resulta ser un título verdaderamente divertido. Los artefactos de Q están muy copados, el relojito multifunción que hace de todo está presente, anteojos de visión nocturna, bombas, descifrar contraseñas, un aparatito que abre cajas fuertes, un desarmador de explosivos y parva de cosas más completan el sofisticado arsenal de inventos de Bond. Las armas clásicas del agente inglés también hacen aparición así que manejaremos desde rifles snipers, itacas, pistolas y metralletas, entre otras tantas cosas.

Si tus expectativas no son demasiado altas y tenés el Expansion Pack y el Rumble Pack The World is Not Enough te resultará una experiencia copada e incluso divertida. Si jugaste el GoldenEye y Perfect Dark, bajá un poco los humos y divertite con esta nueva entrega de 007. Si todavía no los jugaste, bueno... esos dos juegos deberían estar antes que TWINE en tu lista de "pendientes" o "para Navidad".

Compañía / Distribución: Eurocom/ Electronic Arts
Dirección de Internet: www.nintendo.com
Género: Acción en primera persona




4 Jugadores

69%

Lo Mejor: El sonido

Lo Peor: La jugabilidad y los requerimientos

Quake III: Arena

Por Diego "Lucy" Vitorero

Los arcades en primera persona no son muy populares en consola, excepto casos muy puntuales como Medal Of Honor para PlayStation, por ejemplo. El motivo principal se debe a que no es cómodo utilizar el Pad con los juegos de este género debido a que estos requieren un espectro de movimientos que el pad simplemente no puede brindar. Se necesita un mouse. En la consola de Sony, existe uno similar al de PC, aunque en nuestro país no tuvo mucha trascendencia dado que es un periférico difícil de conseguir, además de costoso.

El auge de Internet y la tendencia a que las consolas se parezcan cada día más a una PC hicieron que Sega también desarrollara un teclado y mouse para su joven consola; esto abre un gran abanico de posibilidades, y sin duda hará popular una clase de juegos que hasta hoy fue predominante para los usuarios de PC. Quake III Arena es la piedra que faltaba en el pilar de los FPS (First Person Shooters, así llamados) para que el género crezca dentro de la nueva generación de consolas.

Recordando viejos tiempos

Hagamos un poco de historia. A principios de los ´90, el norteamericano John Carmack desarrolló uno de los primeros FPS en la historia de la PC, Wölfenstein 3D; un juego en donde una horda de Nazis no detendría su marcha con tal de vernos hechos trizas. A partir de ahí, aquel muchacho con anteojos y pelo largo sabía que era posible llegar más lejos. Fue en ese momento cuando, según las malas lenguas, desapareció algunos meses y a su vuelta trajo bajo el brazo alguno de los libros más complejos de programación. Nacía Doom, un fenómeno que empujó el género a nivel mundial. A éste le siguió una segunda parte, pero la "masa" pedía más y más dado el éxito indiscutible que tuvieron ambas partes, sobre todo a la hora de jugar entre varios amigos a través de una red local o de Internet. Nada parecía detener al gran John. Un año más tarde, Quake hizo su aparición en el mercado, y nuevamente fue un éxito para id Software (empresa que preside Carmack). Quake fue el primer arcade puramente realizado en 3D. Como era de esperarse, a éste lo siguió Quake II, con la particularidad de ser el primero de la saga en soportar placas de video aceleradoras 3D, además de ser el primero en correr bajo Windows.

Hasta aquí, todos tenían modos para jugar en solitario y multijugador. A Quake II le fueron implementando modificaciones en el modo Multiplayer y para los juegos más viejos los fanáticos programaron patches para soporte de placas 3D. ¡Imagínense la cantidad de adeptos que tiene la serie, que cada vez que un nuevo Quake sale al mercado los incondicionales seguidores son quienes programan más modos y variantes de juego!; esto último siempre hablando del modo para más de un jugador. A casi un año del lanzamiento de Q2, Carmack anunció que su próxima producción, Quake III Arena, sería sólo Multiplayer. Esto sacudió a la comunidad Quake. Las críticas no se hicieron esperar, ya que nadie se imaginaba cómo sería un juego ideado por Carmack sin modo para un solo jugador, sin una historia para seguir. En 1999, la última creación del más grande programador de arcades en primera persona hizo su aparición en PC. Al día de hoy lleva vendidas millones de copias. Y qué mejor plataforma para

Las Armas

Gauntlet: El poder de una sierra circular que además produce descargas eléctricas la hacen mortal para luchas cuerpo a cuerpo.



Machine Gun: Un arma de alta cadencia de disparo, ideal para sacar esos últimos puntos de vida al oponente, sobre todo a larga distancia.

Shotgun: Una de las armas más usadas a corta distancia dado su poder destructivo. De lejos pierde potencia ya que las municiones se dispersan.



Plasma Gun: Esta arma usa impulsos de plasma como munición, los cuales son disparados a alta velocidad y en forma de "spray". También es muy útil para obstaculizar la visión del contrario.



Granade Luncher: El arma que de seguro menos usarán. Un simple lanza granadas que es muy útil para disparar al montón.



Rocket Luncher: Personalmente, el arma que más me gusta. Su versatilidad y poder de fuego la hacen el arma ideal para cualquier escenario. De hecho, está en casi todas los escenarios.



Lighting Gun: Un rayo eléctrico constante sale de su boca. Es una de las armas que menos encontrarán.



Rail Gun: Una de las maravillas del juego. Despide un rayo acelerado de uranio que es lanzado a gran velocidad. Ideal para los que tienen buena puntería ya que es imposible de esquivar, además del enorme daño que causa su impacto directo.



BFG-10K: Una maravilla de la tecnología. Destrucción por doquier. La "Big-Fucking Gun" es la evolución del Plasma Gun pero con un mayor poder de destrucción. Este juguete escupe poderosas bolas de plasma fundido. Mortal. Lástima que no es muy común encontrarla.





hacer una conversión que la Dreamcast, dado que es una de las pocas consolas que dispone de mouse y teclado para jugarlo como se debe.

El divino arte del Frag

En Q3A tendrán la difícil misión de ganar cada uno de los Tiers (encuentros), un total de cinco, para llegar a pelear contra el último de los luchadores, Xaero, un engendro controlado por la inteligencia artificial de la máquina, mitad humano mitad mutante; Xaero está considerado como el más peligroso de los guerreros. Cada Tier está compuesto por cuatro mapas en total. Al final de cada Tier, como sucede al final del juego con Xaero, los esperará alguno de los más difíciles adversarios, los cuales harán lo que sea necesario con tal de desparramar nuestra masa encefálica.
Tengan en cuenta que si no ganan alguno de los mapas no podrán pasar al mapa final del Tier y, en consecuencia, al siguiente. Así que la práctica constante es el único camino hacia la victoria y más si tienen en cuenta que en la mayoría de los mapas tendremos que combatir contra dos y hasta tres enemigos a la vez.
El sistema de puntuación para saber quién es el ganador de cada combate es muy sencillo. Dicho sistema se mide en Frags. Se anotará un Frag a nuestro favor cuando hayamos aniquilado a cualquiera de nuestros adversarios. Si por alguna causa se matan a ustedes mismos -ya sea porque se caen al vacío o por la onda expansiva de alguna explosión que ustedes mismos provocaron con su arma- se les descontará un Frag (tengan en cuenta que también existen resultados negativos). El que llegue primero a la cantidad de Frags estipulada por el mapa será el vencedor, así de simple. Ningún puesto que no sea el primero sirve para ganar una Arena. Esta modalidad se denomina "Single Player", aunque hay que tener en cuenta que de "single" no tiene mucho ya que en vez de jugar contra oponentes humanos lo hacemos contra Bots (inteligencias artificiales) controlados por el juego.
También tenemos otros modos de juego sin que haga falta conectarse a Internet con la consola. A estos modos pueden acceder desde la opción Multiplayer.
Free for All: Es un "todos contra todos" en cualquiera de los mapas. La metodología para saber quién es el ganador es la misma que en el modo Single Player, ya sea por Frags o por tiempo. Es la mejor opción para practicar antes de meternos de lleno en los Tiers.
Capture the Flag (CTF): Una modalidad que hizo estragos en Q2 para PC. Aquí tenemos como misión capturar la bandera enemiga. Cuando lo hayamos hecho tendremos que llevarla a nuestra base para sumar una captura. Dependiendo de cómo hayamos configurado el juego, ganará el equipo -ya sea el azul o el rojo- que haya capturado más veces la bandera del enemigo en un cierto período de tiempo o el que llegó a la cantidad de capturas previamente estipulada.
Tournament: La mecánica de este modo consiste en hacer contiendas por turnos con la filosofía de "ganador queda en cancha". Las peleas pueden ser por Frags o por tiempo, y mientras esperamos el turno para entrar a combatir, podemos ponernos como espectadores en el mapa siguiendo el combate desde la vista de quienes estén peleando en ese momento.
Team: Se arman equipos como en el CTF pero con la diferencia que no hay que capturar ninguna bandera. Se sumarán los totales -en lo que respecta a Frags- de cada equipo para de esa forma saber cuál es el ganador. Es como el modo "Free for all" pero cooperativo.
Cabe destacar que todos los modos Multiplayer pueden jugarse hasta con cuatro personas a la vez en pantalla dividida. Esto tiene sus consecuencias. El procesador gráfico de la consola -al tener que generar los polígonos que conforman escenarios y modelos de jugadores como así también el trabajo de las texturas- tiene que trabajar el doble o cuádruple. El resultado es que veremos algunas texturas de baja calidad y las armas y municiones se mostrarán con un símbolo y no en 3D como cuando jugamos solos.



Lag, buscado vivo o muerto

Seguramente, muchos de los que leen estas líneas se preguntarán que significa lag. En nuestro idioma quiere decir retraso o retardo. Y justamente es eso: en una red, se utiliza para medir la velocidad que tardan los paquetes de información en ir desde la máquina cliente hasta la máquina servidora y regresar a su origen; generalmente se usa la unidad de milisegundos. El lag -o ping, como también pueden llegar a verlo- se ha convertido en el enemigo público número uno para los usuarios de Internet, ya que, dado los precarios servicios de Internet en la Argentina, en muy pocas ocasiones podremos llegar a tener lo que se dice

Las Medallas

Excellent: La obtendrán cada vez que "Fragueen" a oponentes con intervalos de dos segundos o menos.

Impressive: Con el Railgun, al impactar dos veces consecutivas a su enemigo.

Frags: Cada vez que hagan 100 Frags ganarán esta medalla.

Accuracy: Serán premiados en cada ocasión que el porcentaje de impactos al o a los contrincantes sea mayor al 50%.

Gauntlet: Lo ganarán cuando maten a alguien con dicha arma.

Perfect: Se premiará con este galardón a quien termine alguna arena sin ser fragueado.



Armaduras



Armor Shard: Son fragmentos de armadura que incrementan su resistencia en 5 puntos, hasta un máximo de 100.
Combat Armor: Provee 50 puntos de armadura.
Heavy Armor: Provee 100 puntos de armadura.

Energía



Green: La cruz verde en cuestión dará 5 puntos de vida a quien la toque.
Yellow: Agrega 25 puntos de salud, hasta un máximo de 100.
Gold: Agrega 50 puntos de salud hasta un máximo de 100.

Power-Ups



Battle Suit: El objeto dorado sirve para protegernos de la lava, ahogarnos y otras condiciones desfavorables. Sean cuidadosos, no los protegerá cuando caigan en los bancos de la niebla de la muerte.
Flight: Es un pequeño generador anti-gravedad. Sólo disponible en el modo Multiplayer. Ideal para hacer la "gran Peter Pan"
Haste: Acelera la cadencia de disparo a la vez que aumenta nuestra la velocidad de movimiento.
Invisibility: Cuando tomen este power-up, los enemigos difícilmente puedan verlos a corta y larga distancia.
Mega Health: Incrementa 100 puntos de salud.
Quad Damage: Aumenta terroríficamente el poder de destrucción de cualquier arma por un breve período de tiempo. La delicia dentro de los Power-Ups.
Regeneration: Regenera la vida de quien lo tenga hasta un máximo de 200, o hasta que se acabe su tiempo de uso.

Objetos portátiles



Medkit: Restaura a 100 puntos la salud del gladiador que lo posea.
Teleporter: Transporta a un lugar aleatorio dentro del escenario. Ideal cuando estamos en desventaja o acorralados.

"poco lag". Un alto tiempo de transferencia entre cliente y servidor repercute en que la información que nosotros mandamos, llega con retraso al servidor. Por ejemplo: si estamos jugando por Internet y tenemos mucho lag, al apretar el botón de disparo el tiro saldrá con un pequeño retardo, cuando el enemigo ya no esté ahí.

Como la Dreamcast tiene módem, podemos jugar Q3A a través de Internet conectándonos por medio de nuestro proveedor del servicio. En pantalla nos aparecerá una lista con los servidores activos en ese momento y datos útiles como mapas, cantidad de jugadores, modo de juego y ping. Sólo basta elegir el servidor para conectarnos y así luchar dentro de una Arena. Hay que tener en cuenta que próximamente la empresa desarrolladora está por lanzar un patch para los usuarios de PC, así que hasta que este parche no esté disponible no podremos jugar Q3A contra otros usuarios de PC. De esta forma quienes tengan el juego para Dreamcast podrán conectarse con los usuarios de PC, y viceversa ya que justamente este patch arregla el tema de compatibilidades entre plataformas además de agregar los mapas faltantes en la versión de PC con respecto a los de la DC.

Existe otra manera de conectarse para jugar Q3A por Internet; es a través de SegaNet. Lamentablemente, dicho servicio no está disponible en nuestro país ya que SegaNet es un ISP -Internet Service Provider o Proveedor de Servicios de Internet- lo cual hace que si queremos conectarnos tengamos que hacerlo por un número telefónico de larga distancia, algo nada aconsejable.

Ya que cualquier PC de hoy en día viene con mouse y teclado, está muy claro cuál plataforma tiene la ventaja en cuanto a libertad de movimientos. Por suerte, en nuestro país los negocios especializados comenzaron a importar los primeros ratones para DC, algo muy útil para jugar como se debe a un FPS.

Técnicamente, el engine -programa madre con el que fue desarrollado el juego- de Q3A es uno de los mejores hoy en día; muchas compañías lo han comprado para producir sus títulos. Visualmente, la única diferencia con respecto a la versión de PC es la limitación tecnológica que tiene jugarlo en un televisor, pero con el cable VGA que puede conectarse a un monitor de PC la resolución sube de forma considerable. El motor del juego soporta superficies curvas, lo que hace que ahora una abertura semi-circular, por ejemplo, no esté compuesta por varios polígonos hasta llegar a dar la sensación de curvatura; ahora dicho arco es curvo. La fluidez con la que corre el juego en una PC está limitado a las especificaciones técnicas de la misma -memoria, placa de video, procesador-; en la consola no tendrán ese problema ya que en raras ocasiones tironea, lo hace únicamente cuando el procesador gráfico de la DC tiene que hacer muchos cálculos matemáticos a la vez.

En definitiva, Quake III Arena es una de las mejores cosas que le podía pasar a la Dreamcast y a los arcades en primera persona. El mundo virtual y los combates on-line están a la vuelta de la esquina. Gente de todo el mundo luchando por mantener su liderazgo. Clanes formados a partir de los fanáticos, batallando unos contra otros en una guerra eterna para ver quién reinará por siempre en las duras Arenas. Sólo hay que una cosa que tengo que preguntarles antes de que intenten tomar el control de Quake III Arena... ¿Están preparados?

Compañía / Distribución: id Software-Raster Productions / Sega
Dirección de Internet: www.sega.com
Género: Arcade 3D

1-4 Players · VGA Box · Mouse · Modem

90%

Lo Mejor: Gráficos. Diseño de los niveles. Inteligencia Artificial de los Bots.

Lo Peor: En el modo Multiplayer, a pantalla dividida, los gráficos bajan notablemente la calidad. En raras ocasiones "tironea" un poco. Imprescindible contar con un mouse y teclado para la consola.

Jet Grind Radio

Por Profesor Ferzzola

El lugar: Tokyo-to. La situación: bandas de niños rebeldes queriendo marcar su territorio, la policía desplegando todas sus fuerzas para acabar con la amenaza en patines, desesperada por frenar la infección de graffiti que perturba la paz de la ciudad, un programa de radio llamado Jet Grind Radio dirigido por el Profesor K, que le echa leña al asunto, música estridente y mucha, mucha diversión.

El objetivo del juego es llenar toda un área de la ciudad con nuestros trepidantes e increíbles graffiti, montados en nuestros patines supersónicos, mientras la yuta nos sigue escandalosamente por todos lados. Onishima, un policía re sacado, con un estilo muy ochentas, nos perseguirá con su súper Magnun .44 tratando de bajarnos cual pájaro al vuelo. Los helicópteros nos tirarán misiles como si estuviéramos en guerra, los perros querrán arrancar nuestra yugular a cada paso, gases lacrimógenos tratarán de asfixiarnos y equipos de SWAT pretenderán apalearnos. Sí, todo un pandemonium. ¡Para colmo, en nuestro trayecto deberemos despachar a los miembros de las bandas enemigas para que no sigan entintando nuestra zona y todo, todo, con un límite de tiempo!

A la hora de graffitear un dibujo hay diferentes tamaños con diferentes requerimientos. Los chicos los pintamos así como así, mientras que, para los medios y grandes, deberemos seguir una secuencia de movimientos para que nos salgan bien y sin gastar demasiado aerosol. Ah, porque no tenemos cantidades infinitas de esta Pintura de los Dioses, no. Y más de una vez no podemos andar desperdiciándola por capricho. Seguramente ya están saliendo como locos a comprarse este juego, pero hay más, mucho más. Cada tanto, mientras vamos avanzando, algunos pibes nos retarán a duelo, a ver si somos capaces de hacer los mismo que ellos sobre los patines. Si les ganamos se nos unirán a la banda para engrosar las filas de GG, el nombre de nuestro equipo. Cabe destacar que cada uno de nuestros miembros tendrá diferentes aptitudes; no son sólo dibujos diferentes, por lo que cada uno es útil en diferentes escenarios y habrá que usarlos a conveniencia. Dentro de todo este universo, las bandas rivales se hacen conocer como: Poison Jam, unos pirados que se disfrazan de pescados mutantes, por otro lado están los muchachos de Noise Tank, unos locos re tecnológicos que sólo comen comidas con conservantes, y las nenas histéricas llamadas Love Shockers. Una de las cosas más divertidas de este Jet Grind Radio es el nivel final de los escenarios. Para acabar de una buena vez con las bandas rivales, debemos pintar sus espaldas con nuestros graffiti, persiguiéndolos por todo el escenario. Un delirio...







Uno de los aspectos más chaposos de este juego es el diseño de los graffiti. Nosotros, armados con las herramientas que nos otorga el programa, podemos personalizar los graffiti que estos pibes distribuirán por la ciudad. Yo, por ejemplo, me hice uno que decía MadMax Rules Here! y me quedó re copado. Y no sólo eso, si tenemos conexión a Internet podemos postear nuestros graffiti para que otros lo usen o bajarnos diseños de otra gente para usarlo nosotros.



En cuanto a los aspectos técnicos, Jet Grind Radio no tiene reproche. Los gráficos son coloridos, impecables y con un estilo dibujito animado, con el contorno negro, que no se pueden creer. Lo mejor de todo es que, a pesar de la gran calidad de este apartado el juego JAMAS se arrastra. Y eso, hoy en día, es una bendición. Por otro lado, la música es perfecta para este título. Melodías hardcores y no tanto, vocalizadas y estridentes que hacen que el total sea un collage más que perfecto. Incluso, me atrevería a decir, este juego ya vale su dinero por la música ya que en esta versión yanqui se agregaron temas de Jurassic 5 y del maestro de maestros del heavy metal industrial Rob Zombie. La jugabilidad es muy buena, pero no tan perfecta como el resto del conjunto. Todo muy arcade y simple de realizar, pero hay ciertos saltos o cosillas que, por lo simple de los controles, a veces, se nos hacen difíciles de concretar. Otro problema, menor, muy menor, es que las cámaras, por momentos, nos hacen las cosas medio jodidas. Pero esto no logra, ni ahí, opacar un juego que ya entró en la categoría de clásicos de Next Level. Un gran acierto de la gente de Sega.



Ready 2 Rumble Round 2

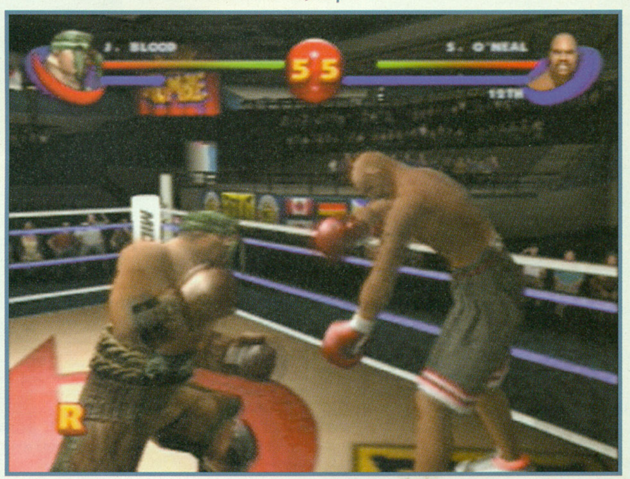
Por Rodolfo "Knokimov" Laborde

¡Señoras y señores! Esta noche tenemos para todos ustedes un evento muy especial. En el rincón de la izquierda, calzando guantes y pantalones blancos y pesando 128 temibles bits, la increíble, la poderosa versión de Sega Dreamcast. A la derecha, vistiendo calzas, zapatillas y guantes negros, la campeona invicta, la madre de todas las versiones, PS2 y su hermana, que también participa en el combate, la ex campeona, PlayStation. ¡Ah! ¿No hay combates de boxeo de a tres? Pasa que en Ready 2 Rumble Round 2 todo, o casi todo, es posible.

Cada vez parecen tener más seguidores los juegos de boxeo con pugilistas caricaturescos. De hecho, yo me considero uno de ellos -me refiero a los seguidores, aunque reconozco que tengo algo de caricatura- a tal punto que ya casi no le encuentro la gracia a los juegos de este deporte que no tienen luchadores de 195 kilos o con más pinta de gorila que de humano. Uno de los primeros juegos que recuerdo con estas singulares características -aunque seguramente hubo muchos otros antes, incluso para las computadoras hogareñas de aquel entonces- fueron los geniales Punch Out! y Super Punch Out! de Nintendo. Ya mucho más cercano a nuestros días hubo otro título (aunque para consolas) que también supo ganarse mi afecto y el de varios más en la redacción. Me refiero al arcade de boxeo de Midway, Ready 2 Rumble.

Round 2 ¡Talaan! ¡Talaan!

No terminamos de dejar en el arcón de los juegos viejos esta primera parte y ya nos llueven versiones de Ready 2 Rumble Round 2 para PS2, Dreamcast y PlayStation y no me extrañaría en absoluto que apareciera en cualquier momento alguna para N64. Jugamos en la redacción un encarnizado torneo de piedra, papel, tijera y, por salir último, me tocó hacerme cargo de todas ellas a la vez, ¡Oh Yeaah!
Y me alegro de que así haya sido porque las diferencias con su predecesor resultaron muy interesantes, asombrosas en muchos aspectos. Los gráficos fueron mejorados muchísimo en todos los casos aunque, por razones más que obvias, la diferencia resalta más en la Dreamcast y PS2. El sistema de combate fue mejorado, al igual que el modo training, hay muchos más boeadores, entre ellos Michael Jackson y Shaquille O' Neal, un boss de no creer y un modo Tournament algo más largo. Siguen estando Jet "Iron" Chin, Butcher Brown, Knokimov, Lulu Valentine, Afro Thunder, Angel Rivera, Jimmy Blood y un par de caras conocidas más. Los nuevos incluyen a la rechoncha mamá de Salua, el némesis de Afro Thunder, un robot y Flurry, entre otros. Pero como dijo alguna vez Jack el Destripador, "vayamos por partes" (¡Uuyy!, que chiste más viejo).



El modo Training



Como muchos de ustedes seguramente recordarán, necesitábamos plata, mucha plata para entrenar a nuestro muchacho o muchacha. Bueno, eso ya no es más así. Podemos entrenar sin pagar un sope, a no ser que queramos atiborrarnos de pastillas y vitaminas. Esas sí que vamos a tener que comprarlas. Las actividades que tenemos para elegir son las mismas que en Ready 2 Rumble -en el caso de los aerobics tenemos a nuestra disposición una hermosa niña que hará de entrenadora- y un par de cositas nuevas, tales como soga (recomendada de acá a la China para subir pronto casi todos los atributos de nuestro personaje) y una especie de jueguito para los reflejos, muy divertido también. Pero no se crean que por ser gratis la cosa es simple, no señor. Para que tengan una idea, si hacemos muchas mancuernas, por ejemplo, sacaremos una fuerza de aquellas pero nuestros demás atributos, llámese Stamina, Endurance, Dexterity, irán bajando por cada día que no hagamos algo que las incremente. Y por día solo podemos hacer una actividad. Se va poniendo más

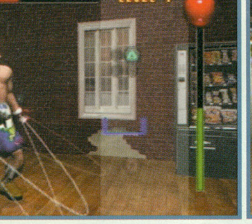




interesante, ¿no? Cabe destacar el hecho de poder ver los atributos de nuestros adversarios así que si vemos que el susodicho tiene más fuerza que nosotros, o bien usamos algún tipo de estrategia en el momento de la pelea o nos ponemos a hacer pesas a lo loco hasta que llegue el día del combate. Hablando de días, en R2R Round 2 se incluye un calendario para programar día a día las actividades de nuestro futuro campeón y lo mejor del caso es que se puede (aunque el resultado final nunca es tan bueno como el entrenamiento manual) optar por un entrenamiento automático, algo muy útil si estamos cansados de la misma rutina. En definitiva, se puede elegir día a día cada actividad o asignarle cinco días para soga, otros cinco para bolsa, etc, etc. Siguen estando, claro está, las Prize Fight -pa juntar platita- y las peleas posta, -Title Fight- ésas que sirven para ir subiendo de categoría hasta llegar a campeón. Y cuando esto sucede, el personaje queda archivado para futuros combates contra aquellos lo suficientemente ilusos como para hacerle frente a nuestro chaboncito o doncella. Sí, los cambios fueron varios y todos ellos para bien. ¡Bravo Midway!

El sistema de lucha





También hubo cambios en este sector. Aparte de darle la mayor cantidad de bifes posibles al contrario, hay que prestar mucha atención al sistema de los RUMBLES. ¿Qué son los RUMBLES? Se trata simplemente de una palabra (R-U-M-B-L-E) que se va formando al pie de la pantalla con cada piña que le dábamos al otro. Y cuanto más fuerte era el golpe mejor, claro. Los veteranos notarán que hasta ahí no hay muchos cambios. La diferencia radica en que ahora la palabra también se forma si nos burlamos del otro -quedando muy expuestos a que nos bajen los pocos dientes que nos quedan-. Pero ahora hay, además, tres niveles de RUMBLE. El primero actúa como una potente lluvia de piñas, el segundo ya es una salvajada y el tercer nivel hace que de un solo golpe mandemos al oponente directo a la cama del hospital o, en su defecto, a la tribuna con el público. Tampoco faltan los especiales de cada personaje. Es una pena que haya graves problemas de clipping (sobre todo al pelear contra Rumbleman) y que se siga dando eso de que "el que caiga primero será casi seguro el perdedor". Los personajes además parecen más reacios a esquivar los golpes del contrario, algo que se hacía con suma facilidad en el juego original. Pero a grandes rasgos las mejoras son muchas más y más importantes que las fallas.

Dreamcast vs. PS2

Si tuviese que elegir una de estas dos versiones me quedaría con la de PS2, que tiene mejores efectos de iluminación y detalles como el sudor que vuela cuando uno de los boxeadores lo emboca al otro. Pero ojo, ambas son casi alto. Sería injusto comparar las posibilidades de una máquina de 32 bits con dos de 128. El resultado de Play fue considerado por separado al resto. ¿Se entiende?

Si no tienen ninguno de los dos Ready 2 Rumble y quieren hacerse con alguno, ni lo duden, cómprense esta segunda parte. Si tienen el original... la cosa ya es más delicada. El juego es bueno, de eso no hay duda, pero no sé si vale la pena gastarse 60 ó 70 mangos (caso PS2 o Dreamcast) en algo muy, muy parecido al primero. La decisión final, como siempre, les corresponde a ustedes, amigos míos.



Compañía / Distribución: Midway
Dirección de Internet: www.midway.com
Género: Arcade de boxeo

1 a 2

1-2 Players · Jump Pack compatible · VGA Box · Arcade Stick

Lo Mejor: Mejoras en el sistema de lucha, el modo entrenamiento.

Lo Peor: Sigue teniendo los mismos problemas de la primera parte.

79% · 77% · 81%

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

Por Maximiliano Ferzzola







El mundo imaginado por Todd McFarlane para sus comics no está teniendo demasiada suerte en esto de los videojuegos. Para nada. Luego del desastre de Spawn, Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child, un arcade 3D basado en la multitudinaria banda Kiss, los ancianos del Rock & Roll, llega para seguir apestando en la Dreamcast. Este Psycho Circus es la conversión directa del arcade 3D que salió no hace mucho para PC. En nuestra revista hermana XtremePC se le dio un puntaje de 78%, destacando muchas fallas. La versión para Dreamcast, no solo NO las arregla, sino que le agrega más todavía al cocktail de metidas de pata.
La historia no es de lo más original pero como que tanto no importa, ¿eh? En el mundo de Psycho Circus hay cuatro realidades. Cada una custodiada por uno de los guardianes elementales, cada uno un miembro de la banda de Kiss. Star debe proteger el plano acuático, The Beast la tierra, The Demon el plano del fuego y The Celestial el del aire. Hay un equilibrio en cada plano, un equilibrio que se ha roto y que debe ser restaurado antes de que sea demasiado tarde, porque la venida de The Nightmare Child está próxima.



The Nightmare Child resultó una pesadilla

Para comenzar con esta crítica, se podría decir que las veintitantas criaturas diferentes no alcanzan para darnos diversidad en un juego de esta longitud. Poco a poco, la cosa se va volviendo más repetitiva que nuestra rutina diaria. Para colmo de males, no sólo hay pocas criaturas sino que también las que deambulan por ahí son medias tontas. Son bastante Kamikaze y buscan su muerte junto con la tuya. El armamento tira a ser un tanto molesto, demasiado rebuscado, sólo para lograr esa sensación bizarra, y muy poco práctico. Espadas, látigos, armas láser... todas muy incómodas y poco ágiles. Los sonidos acompañan, pero... ¿adivinen qué? ¡NO HAY NI UNA SOLA MELODÍA DE KISS! ¿Pero es que estamos todos locos, acaso? ¿Cuál es el sentido de hacer un juego de Kiss sin la música de Kiss? Además, si me dijeran que el acompañamiento musical que le pusieron zafa, por lo menos... ¡pero no, che! Ok, ok, me tranquilizo...



Dos de los errores más grossos de The Nightmare Child sólo se pueden encontrar en la versión para Dreamcast. Primero, y principal, no se puede usar el mouse y el teclado de la Dreamcast. Así que imaginen que esto de andar usando el joystick, cuando podríamos haber usado el mouse y el teclado, afecta considerablemente la jugabilidad. Y, en ocasiones, es muy molesto eso de andar apuntando a los bichos con el análogo.
El otro error grosso, grosso es... ¡NO TIENE MULTIPLAYER! ¿Cómo me explican eso? Ni Multiplayer, ni conexión para Internet. ¿Estamos todos locos?





Kiss vs Quake III

De todas formas, un par de cosas resultan rescatables en este título. El ambiente que logra está copado y el diseño de los pocos bichos que hay no puede ser más enfermo. Y... bueno, como que nada más.
Tal vez unos cuantos meses antes este juego hubiese tenido mejor aceptación. Es un Shooter y, de haber sido el primero y el único, hubiese zafado. Pero con los títulos de este género que tenemos, o tendremos, para la Dreamcast (Léase Quake III, Half-Life o Unreal Tournament) KISS Psycho Circus: The Nightmare Child no puede ni empezar a ganarse el respeto del público. Una lástima, porque el comic está bueno y Kiss tiene su onda. Desgraciadamente, ha sido desperdiciado.

Compañía / Distribución: Tremor Ent. / G.O.D.
Dirección de Internet: www.godgames.com
Género: Acción en 3D

1 Player | Jump Pack compatible | VGA Box

52%

Lo Mejor: Los diseños de los bichos

Lo Peor: No Mouse, No Multiplayer


Tip's
video juegos


SPAWN
CLASSIC

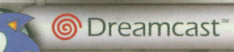
SPAWN

NITRO RIDERS

ANIMATION
Japan

KISS
ALIVE

MOVIE
Maniacs


Dreamcast


Nintendo


OFERTA NAVIDAD
BANJO-TOOIE
NINTENDO 64

Cannon Spike

Por Santiago Videla

Anunciado desde sus primeros momentos, como un arcade revolucionario, este juego prometía ser una de las producciones más grossas presentadas en Dreamcast por esta compañía, por lo que nos tenía bastante intrigados a todos aquí en la redacción.
Pese a que los amigos de Capcom lo pintaban como la octava maravilla y que las imágenes que se fueron mostrando hasta ahora hablaban muy bien de lo que estaba por venir, el hecho de que estaba siendo desarrollado por la gente de Psikyo (una división interna de Capcom, responsable de cacas como Gunbird 2, por ejemplo) no me terminaba de cerrar, pero bueno... nunca es tarde para redimirse, pensé en aquel entonces.
El tiempo pasó y finalmente la hora de la verdad ha llegado, así que sin más rodeos, les presento la verdadera cara de Cannon Spike.

Mentime que me gusta

Tanto fue lo que se habló sobre este título, que cada vez parecía más irreal, o por lo menos era dudoso que fuese a estar tan alucinante y no es para menos.

El asunto es que este juego terminó siendo una nueva decepción auspiciada por quienes en lo que va del año ya nos han hecho comer unos cuantos garrones (recordemos a Strider 2 en Playstation, Giga Wing, Gunbird 2 y Spawn en Dreamcast), pero bueno supongo que si con esto se conforman es problema de ellos, ¿no?

Para que vayan haciéndose una idea más aproximada de lo que tenemos enfrente, Cannon Spike no es otra cosa más que un clon venido a menos de juegos como Smash Tv, sólo que acompañado por una campaña publicitaria que gracias a la espectacular figura de nuestra conocida amiguita Cammy, puede llegar a hacer que esta farsa pueda tener más éxito del que realmente se merece.





En este juego simplemente elegimos uno de los tantos personajes reciclados de otros títulos de Capcom, para que nos suelten en una serie de pequeños y diminutos escenarios en los que simplemente tenemos que bajar a tiros todo lo que se mueva hasta que el enemigo principal decida hacerse presente tal y como sucede en Spawn.

Sin el más mínimo rastro de argumento, tendremos a personajes como Cammy o Charlie de la serie Street Fighter, trabajando junto con enjendros como Mega Man, Bulletta de los Darkstalkers o el mismísimo Arthur, protagonista de Ghosts´n Goblins y Ghouls´n Ghosts, para participar de un juego que con toda la furia puede llegar a durar entre 15 a 20 minutos de principio a fin.

A lo largo de sus 10 niveles la acción es de lo más monótona y repetitiva que me ha tocado ver en lo que va del año y lo único que ayuda a que tarde un poco más en aburrirnos son sus espectaculares gráficos y efectos especiales.

Claro que esta vez los muchchos de Capcom se han dado cuenta de uno de sus errores más frecuentes en este tipo de arcades y por ese motivo es que en este juego no tenemos más "Continues" infinitos, lo que puede llegar a hacerlo durar un poquito más... ¡bravooooooo!

Luego de un final al más puro estilo de cualquier juego de pelea hecho por esta compañía, lo único que nos queda es mirar las imágenes que se nos han habilitado en la opción "Gallery", aunque muchas de las cuales parecen haber sido puestas ahí para no tirarlas sin exprimirlas un poco.

El modo para dos jugadores no aporta nada nuevo a lo que ya hemos visto, ya que ambos participantes se mueven en la misma pantalla, que como dije antes no es muy grande y aquí los créditos para continuar se terminan más rápido, por la simple razón de que ambos jugadores deberán compartir los que hay.

Si hay un aspecto en el que Cannon Spike verdaderamente se destaca por encima de muchos de sus competidores, es precisamente en lo visual, ya que sus gráficos tienen una calidad y un nivel de detalle muy impresionante, aunque creo que habrían estado mejor aprovechados en un juego menos pedorro.

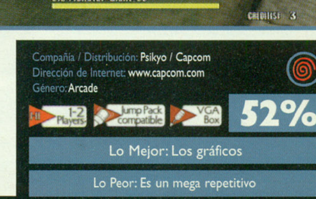
Los modelos de los personajes, enemigos comunes y enemigos principales están muy bien diseñados y si bien no son un canto a la originalidad, merecen un reconocimiento.

Las texturas cumplen un papel muy importante en todo esto, porque le dan a todo un estilo muy parecido al de un animé japonés, muy parecido a lo que vimos anteriormente en los Power Stone.

Los efectos también se llevan lo suyo, pero en algunos casos saturan demasiado la pantalla y hacen que el juego pierda un poco de velocidad.

Si bien es sabido que Capcom es responsable de grandes éxitos como sus juegos de pelea en 2D o las series Resident Evil y Dino Crisis, no entiendo cuál es la necesidad de lanzar juegos como éste haciéndolo parecer como algo que no es. Para ir terminando, lo que saco en limpio de todo esto es que con este juego la gente de Psikyo no quiso hacer otra cosa más que arcade sin sentido, al estilo Gunbird 2, pero con personajes en lugar de naves ridículas, cosa que en mi opinión, no sirve más que para verlo por un rato y luego descartarlo... ¡lástima!





PlayStation 2: Los primeros Final Tests de juegos americanos

Un mes ha pasado desde la llegada de la versión americana de la tan esperada PlayStation 2 de Sony y fueron muchos los títulos que acompañaron su lanzamiento, aunque en términos generales las alternativas disponibles fueron bastante más flojas de lo que se esperaba y en medio de la gran escasez y algunas postergaciones de último momento, tan sólo algunos pocos juegos han logrado sobresalir.

A decir verdad, por lo que hemos estado viendo, ni siquiera estos destacados son por ahora una razón lo suficientemente válida como para salir corriendo a buscar una Play 2 a menos que estén desesperados por tener un reproductor de DVD.

Luego de enfrascarnos por horas y horas analizando desde los mejores títulos hasta los más apestosos, hemos preparado este informe con lo más rescatable que se puede conseguir hasta la fecha, para que todos aquellos interesados en la nueva máquina de Sony sepan por dónde empezar y no se ensarten con cualquier cosa.

Ridge Racer V

Por Diego E. Vitorero



Si bien es uno de los mejores juegos que salieron, no es lo que yo me esperaba dada la propaganda que se le hizo, tanto en Internet como en los medios especializados. Aunque considerando que Namco no es una empresa que se especialice en producir juegos de autos igual hay que reconocer que ha hecho un muy buen trabajo. Visualmente es uno de los mejores hasta el momento para la nueva consola de Sony, junto con SSX. Tiene detalles en el auto y escenarios que son dignos de un juego para PS2, pero al mismo tiempo los vehículos no tienen nivel de daño en la carrocería.



Lo que más me desilusionó fue que su jugabilidad no es la de un simulador y la física del auto no es la ideal para considerarlo un arcade, patina demasiado y carece del vértigo necesario en un juego de este género. Otro punto que le va para bien es que la banda musical es una delicia para el jugador, creo que si la vendieran como un CD de música Namco haría buena plata. Ridge Racer V es una de las mejores opciones dentro de los, todavía, pocos juegos como la gente para la súper consola de Sony.

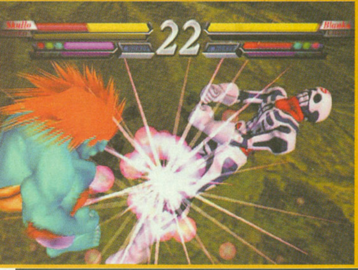
Compañía / Distribución: Namco
Dirección de Internet: www.namco.com
Género: Carrera de autos

78%

1-2 Jugadores
Control Análogo
Vibration Function

Street Fighter EX 3

Por Santiago Videla



Personalmente creo que ésta es la saga de juegos de pelea más fea que ha salido de las arcas de Capcom y esta vez ha quedado demostrado que ni siquiera con la potencia de la Play 2 se puede llegar a sacar algo decente de todo esto. Pese a que tiene buenos escenarios y los gráficos en general son bastante potavles en comparación a sus versiones anteriores, la mayoría de los modelos de los personajes son bastante fuleros y sus movimientos son tan fluidos como los de la momia de Titanes en el Ring (sin ofender a la momia).



Si bien antes del lanzamiento Capcom había salido a decir que en la versión americana los problemas de pérdidas de velocidad que ocurrían en su par japonés serían corregidos, esto no pasó de ser un gran verso porque el juego sigue tironeando cuando hay demasiados efectos en pantalla, cosa que en una máquina como ésta me parece poco serio. En definitiva, la saga SF EX sigue mediocre como de costumbre y esperemos que ésta sea su despedida de nuestras atormentadas pantallas... de más está decir que este juego es sólo para sus fanáticos, a quienes igualmente les recomiendo verlo con cuidado antes de meter la pata.

Compañía / Distribución: Arika / Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Pelea

54%

1-4 Jugadores
Control Análogo
Vibration Function

SSX

Por Diego E. Vitorero

La prensa especializada no dudó en catalogar a SSX como el mejor juego que acompañó a la PS2 en su salida en las tierras nórdicas. Incluso algunas publicaciones fueron un poco más lejos otorgándole la corona antes de que el juego se hiciera presente en octubre pasado. Pero como dijo Maxi: "Que sea el mejor no quiere decir que sea todo un clásico" y en eso tiene razón. Quizá todo se deba a la poca repercusión que tuvieron otros títulos para PS2 en su lanzamiento en el mercado japonés. Hace buen uso de instrucciones lumínicas de la consola a más no poder, cosa que le da gran calidad en el aspecto gráfico, además que al ser un juego de snowboarding tiene nieve por todos lados, lo cual le dan un gran atractivo a la vista. Cabe destacar que no es un juego basado en la simulación del snowboarding, sino un arcade de dicho deporte extremo, en donde tendremos que surcar con nuestra tabla las pistas más duras del circuito internacional en tres modos de juego bastante divertidos. SSX es la mejor opción hasta ahora para la Play2, además que muestra mucho del poder gráfico que tiene la consola.





Compañía / Distribución: EA Big / Electronic Arts
Dirección de Internet: playstation2.ea.com
Género: Snowboarding

81%

1-2 Jugadores
Control Análogo
Vibration Function

Wild Wild Racing

Por Diego E. Vitorero

Todo el Off-Road llega de la mano de Interplay. Particularmente creo que no es un juego para una consola como la PS2, pero está pasando algo similar como cuando salió la consola en Japón: muchos juegos no tenían razón de existir. Igualmente brinda varias horas de divertimento.

Una de las cosas más rescatables es que la excelentísima "actriz" Janine Lindemülder forma parte de la campaña publicitaria que se le hizo en la página de Internet de la empresa productora.

En el juego encontraremos más de 22 vehículos, cada uno con sus propias aptitudes técnicas. Además hay doce circuitos de lo más variados y en muchos de ellos tendremos que correr entre maquinaria pesada, túneles, rampas o barro, por ejemplo. En cuanto a la maniobrabilidad de los autitos, puedo agregar que es bastante buena además de que en todo momento hay derrapes y vuelcos, cosa necesaria en un juego basado en estas competencias. Sin ir más lejos, Wild Wild Racing es uno de esos juegos del montón, que pasarán al olvido rápidamente.





Compañía / Distribución: Interplay / Rage
Dirección de Internet: www.interplay.com
Género: Carrera de Off-Road

69%

1-2 Jugadores
Control Análogo
Vibration Function

Midnight Club: Street Racing

Por Diego E. Vitorero

Midnight Club es parecido a cualquiera de la saga Midtown Madness de Microsoft. Es un juego que puede resultar entretenido al principio, aunque después resulta algo monótono ya que es casi siempre lo mismo. Se salva porque tiene varios modos de juego, algunos de ellos bastante divertidos. Entre las opciones más entretenidas podremos capturar la bandera (Capture the Flag). Tendremos que ir en busca de la insignia enemiga, la cual generalmente está situada en la otra punta del mapa, para luego llevarla a nuestra base. Asimismo, el mapa en pantalla nos va orientando en la ruta a seguir para cumplir nuestro cometido. Gráficamente no es de lo mejor, aunque los autos tiene nivel de daño en tiempo real y también se rompen. Otras de las cosas copadas que trae es que podemos atropellar peatones, pero en ningún momento morirán, ya que se paran y salen caminando como si nada hubiera pasado. Es una muy buena opción para tener en cuenta, pero sepan que si buscan un juego de autos como se debe, con Ridge Racer V tendrán más que suficiente.





Compañía / Distribución: Angel / Rockstar Games
Dirección de Internet: www.angelstudios.com
Género: Arcade de autos

65%

1-2 Jugadores
Control Análogo
Vibration Function

Dynasty Warriors 2

Por Maximiliano Ferzzola



Dynasty Warriors 2 es un lindo y muy decente muestrario de lo que la PlayStation 2 nos podrá ofrecer en un futuro no muy lejano. Pero parece que la máquina de Sony todavía no está lista para esto porque DW2 es sólo eso y nada más, un lindo despliegue de tecnología, ya que, como juego, deja bastante que desear. Koei sigue con su línea de títulos basados en la historia china y éste, basado en la leyenda de Romance of Three Kingdoms, que tiene reminiscencias a aquellos antiguos clásicos de la onda de Final Fight, pero no sorprende más allá de lo lindo que se ve.

En el juego tomamos el papel de uno de los héroes de aquella leyenda y tenemos que pelear contra todo lo que se nos ponga delante en un símil guerra. Y repito, solo eso y nada más, porque por más elementos estratégicos que Dynasty Warriors 2 diga tener no es más que un pega piñas a lo loco, con muchos enemigos en pantalla y un mapeado de antología. Hoy en día, eso no alcanza para llegar al éxito y aunque en los primeros 30 minutos de juego la cosa asombra, después se vuelve todo muy repetitivo.

Compañía / Distribución: Koei / Koei
Dirección de Internet: No hay info disponible
Género: Acción

59%

1 Jugador
Control Análogo
Vibration Function

Fantavision

Por Maximiliano Ferzzola



Increíblemente, el primer título de Sony para el lanzamiento yanqui de su nueva consola fue un juego de ingenio. Con los muchachos habíamos escuchado que la versión ponja del mismo estaba buena, pero pensábamos que iba a ser una linda galería de efectos muy poco jugable que sirviera a manera de Tech Demo para la Play 2. ¡Qué equivocados que estábamos! Porque, y aunque difícil de creer, Fantavision resultó ser uno de los mejores juegos del lanzamiento.



Un juego de Puzzles, claro. Y puede que no sean muchos los que disfrutan de este género, pero eso no tiene nada que ver, che. El objetivo en Fantavision es crear cadenas de fuegos artificiales de los mismos colores antes de que estos detonen y sin meter la pata. Un juego frenético, adictivo, más que jugable y todo un refrescor dentro del género que ya se resumía a juntar bloques en líneas. Gráficos muy buenos, sonidos copados y una adictiva jugabilidad que enamora a primera vista a los amantes del género.

Compañía / Distribución: Sony / Sony
Dirección de Internet: No hay info disponible
Género: Puzzle

80%

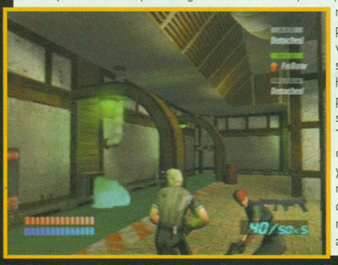
1-2 Jugadores
Control Análogo
Vibration Function

X-Squad

Por Maximiliano Ferzzola



Una plaga azota a la humanidad, los científicos capaces de derrotarla se encuentran en manos de los terroristas más malos y feos del mundo. Para arreglar la situación hay que jugar a X-Squad... ¡Ma sí, que se mueran todos! El planteo de X-Squad es interesante, siendo el líder de un escuadrón comando tenés que moverte por variados niveles junto con tu troupé de amigos, dándoles órdenes por doquier (pocas, por cierto) y acribillando chicos malos en cada esquina. En teoría suena copado, pero de la teoría a la práctica hay un abismo a veces circundado por la mediocridad. X-Squad, sin lugar a dudas, hubiese sido un juego que de haber salido para la PlayStation One tendría un puntaje de 6 para arriba. Eso seguro. Pero al no ser así, no nos queda otra que darle con un palo. Texturas apestosas, modelos básicos, un sistema de disparo que pone a prueba nuestra paciencia y la jugabilidad de un TaTeTi jugado contra uno mismo. Todo en X-Squad es terriblemente poco funcional. Los diseños de todo son muy malos y las animaciones de los personajes son simplemente asquerosas. Una verdadera vergüenza...



Compañía / Distribución: In-house / Electronic Arts
Dirección de Internet: No hay Info disponible
Género: Acción

40%

1 Jugador
Control Análogo
Vibration Function

Tekken TAG Tournament

Por Santiago Videla



Ya lo dije la primera vez que tuve la oportunidad de jugarlo, e incluso me lo veía venir desde que vi las primeras imágenes... Tekken Tag Tournament es una forma muy convincente de mostrarnos una buena porción del poderío en cuanto a gráficos de la Play 2, pero como juego es una gran decepción.

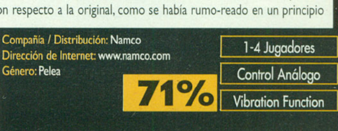
Realmente me pregunto si es que después de haberse mandado tremendo juegazo como Soul Calibur, a los amigos de Namco no se les habrá terminado la inspiración, porque pasar de eso a hacer algo tan pa-ralítico como este nuevo Tekken es un retroceso bastante importante.

Pudiendo haber hecho algo realmente brillante, esta vez Namco se tiró a chanta y se conformó con volver a usar, una vez más, el momesco estilo 2D que ha sido una constante en esta serie, con la única diferencia de que ahora se puede combatir en equipos de 2 y además cuenta con grafiquitos más lindos.

Ni siquiera hubo pilas para diseñar personajes nuevos, ya que los que tenemos son una ensalada de los que aparecen a lo largo de toda la serie, con excepción del nuevo enemigo final, que en mi opinión es mejor perderlo que encontrarlo.

En los primeros momentos de vida de la PS2, este juego tuvo algo de éxito, simplemente por ser la única alternativa medianamente potable que había, pero gracias a la presencia de Dead or Alive 2 Hardcore eso ya es historia. La versión americana no incluye ningún cambio con respecto a la original, como se había rumo-reado en un principio y posiblemente éste sea el final de la saga Tekken, ya que, en mi opinión, creo que esto no da para más.

Igualmente, un par de opciones ocultas y una cantidad de personajes más que aceptable pueden hacer que sea lo suficientemente interesante como para enganchar de nuevo a sus fans incondicionales.



Si bien podría decir que, en líneas generales, lo que se vio desde el lanzamiento de la Play 2 hasta ahora fue bastante decepcionante, por aquí en la redacción seguimos viendo a la nueva consola de Sony como una apuesta a mediano y largo plazo, aunque si pretenden hacerle frente a lo que se viene esperamos que no sea a tan largo plazo.

Algunos otros títulos importantes como Summoner, Armored Core 2 y Silpheed: The Lost Planet no aparecieron en este informe por el simple hecho de que salieron más tarde de lo previsto por las compañías y no lle-gamos a hacer tiempo para incluirlos, pero igualmente en el número que viene van a poder ver qué tal resultaron se. Desde ya les vamos adelantando que tienen grandes posibilidades de ser otros de los recomendados para esta consola.

Esto es todo por ahora y mientras seguimos esperando que salga algo que verdadera-mente nos dé ganas de salir corriendo a comprarnos esta consola, nos despedimos hasta la próxima.



Indrema L600

El nacimiento de una nueva consola

Sin lugar a dudas esta noticia nos sorprende tanto como a ustedes, porque en estos últimos días esta extraña consolita que salió prácticamente de la nada asegura que será una fuerte rival para las grandes compañías que hoy en día reinan en el mundo del entretenimiento hogareño. Indrema L600 es el nombre de esta peculiar máquina, que fue presentada en sociedad hace muy poco tiempo y pese a lo repentino y poco promocionado que fue este evento, parece ser que el aparato en cuestión está en etapas de desarrollo bastante avanzadas.

Para ser más precisos, en uno de los últimos comunicados de prensa dados a conocer por parte de la firma Indrema, se hace hincapié en que esta consola estará lista para salir a la venta a mediados del año que viene, con lo que estaría llegando al mercado antes que la X-Box de Microsoft y la Game Cube de Nintendo.

Aparentemente, la gente de Indrema parece estar trabajando a un ritmo bastante intenso, pero no es ningún secreto para nadie que hacerle la competencia a Sony, Sega, Nintendo y Microsoft no es algo que se pueda lograr de la noche a la mañana sólo con ideas, sino que, además, esta compañía debe ofrecer una plataforma lo suficientemente tentadora como para lograr el respaldo de aquellas firmas productoras de software, que actualmente marcan el rumbo a seguir, así que la pregunta obligatoria es ¿tienen con qué?

Por más increíble que suene, parecería ser que la respuesta a esto es sí. En términos de tecnología, la Indrema L600 tiene una serie de especificaciones que la colocarían prácticamente cabeza a cabeza con la X-Box de Microsoft, pero más allá de los numeritos y todas esas cosas que por ahora siguen siendo meras especulaciones, algunos de los proyectos que la gente de Indrema dio a conocer resultaron ser bastante prometedores, al punto tal de que muchos ya están empezando a mostrarse muy interesados en el tema.

¿El futuro del entretenimiento hogareño?

Según la gente de Indrema, pese a que en el mundo existe una gran cantidad de usuarios de PC que hoy en día poseen acceso a Internet, es mucha más la cantidad de gente que usa la televisión, ya sea para jugar o simplemente para verla. Entonces, lo que ellos proponen es un avanzado sistema de entretenimiento digital integrado, que se podrá conectar a cualquier televisor al igual que cualquier consola, pero que además ofrezca una forma de acceder a Internet de manera económica, rápida, sencilla y que a su vez le dé al usuario las mismas posibilidades que una PC, para jugar a través de la red de redes sin depender de servicios específicos, como es el caso de SegaNet y como casi con seguridad será la red de banda ancha de Sony.

Aparentemente, esta nueva consola contará con un programa para navegar por Internet y mandar o recibir E-mails, que a diferencia de máquinas como la Dreamcast vendrá incluido dentro del hardware de la máquina y podremos acceder a él por medio de un simple comando, por lo que no será necesario cargarlo de ningún CD.

Pero al referirse a su consola como "Sistema de Entretenimiento Integrado", Indrema no sólo habla de la parte de juegos, sino que también hace mención a la capacidad de esta máquina para reproducir películas en DVD y música en cualquiera de sus formatos, incluyendo uno de los más usados hoy en día como es el MP3 (esto fue confirmado oficialmente), lo que le estaría dando una cierta ventaja con respecto a otras consolas de última generación.

Con estos detalles, la cosa empieza a ponerse un poco más interesante, pero según se ve, parece que esta maquinita todavía nos tiene preparadas un par de sorpresas, como por ejemplo: Que además de las salidas para audio y video tradicionales, también contará con salidas para televisores de alta resolución (conectores de fibra óptica) e incluso ofrecerá soporte para conexiones de alta velocidad para acceder a Internet a través de servicios más sofisticados como el cable módem (por nombrar alguno), sin



dejar de lado las conexiones normales... y hay más.

Otra característica llamativa de esta consola es que tendrá 4 salidas o "ports" USB similares a los que usan las PC actualmente y eso nos permitiría conectarle teclados o mouses de PC abaratando el costo de este tipo de accesorios y al mismo tiempo dándonos una buena variedad de donde elegir.

Por otra parte, se sabe que Indrema, por su parte, ofrecerá accesorios similares entre los que estarán un teclado y un mouse inalámbricos, para brindar una mayor comodidad.

Un sistema "amigable"

Al margen de las prestaciones de su hardware, la L600 tiene otras características que probablemente sean un fuerte incentivo para las compañías que estén considerando la posibilidad de desarrollar juegos para ella.

Para empezar, Indrema comentó que su principal estrategia para lograr que esta consola tenga una aceptación tan masiva como la que pretenden lograr es la de facilitarle las cosas lo más posible en todos los aspectos a quienes se encargan de producir los juegos, a fin de reducir los tiempos y fundamentalmente los costos de desarrollo, consiguiendo así que cada vez haya más interesados en darles soporte.

Por ese motivo es que la L600 utiliza un sistema operativo derivado de Linux (uno de los sistemas más utilizados hoy en día) que se conocerá con el nombre de DV Linux, y su principal diferencia con el Linux original común es que está especialmente optimizado para manejar operaciones avanzadas de video, facilitando el trabajo con entornos 3D complejos y modelos con elevado nivel de detalle.

De acuerdo con lo comentado por parte de Indrema, la principal causa por la que se eligió Linux como sistema operativo de esta consola fue por su gran versatilidad y porque la mayoría de los programadores ya están familiarizados con él, con lo que sería relativamente sencillo ponerse a desarrollar proyectos técnicamente avanzados desde el principio y no como sucede con máquinas como la PS 2; pero momento, porque esto no termina acá.

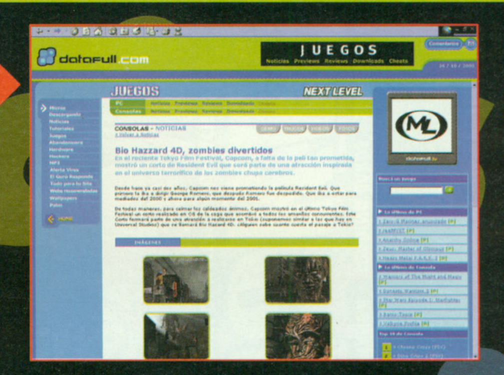
Si bien el tema de Linux es una gran ayuda para reducir los costos de desarrollo de los juegos, Indrema tiene pensado hacer que trabajar para esta consola sea tan accesible para las grandes firmas que todos conocemos como para las pequeñas compañías que recién se están metiendo en este mercado. Para eso ha decidido ofrecer en forma gratuita el kit de desarrollo para la L600 junto con diversas herra-mientas, para que cualquier interesado se las baje directamente de su página en Internet llenando un pequeño formulario (www.indrema.com).

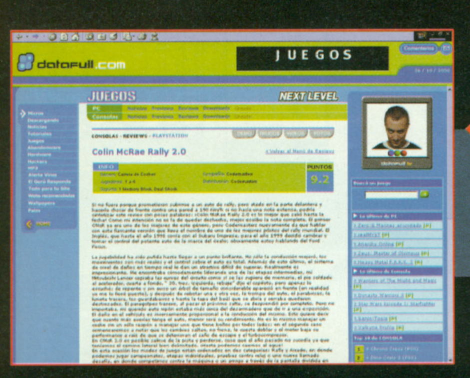
Esto puede ser de gran ayuda para que, en no mucho tiempo, esta maquinita empiece a hacerse conocida y el día de mañana... ¿quién sabe?

¡EL SITIO QUE ESTABAS ESPERANDO!

www.datafull.com

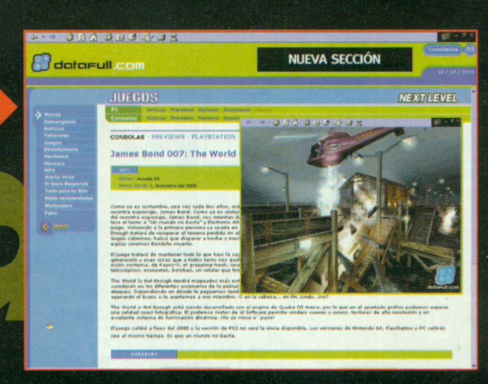
Si querés saber todo lo que ocurre en el mundo de los videojuegos, ¡éste es el lugar! Desde la fecha de salida de tu juego favorito a la marca de calzoncillos de Solid Snake!





Todos, pero absolutamente todos los juegos que están a la venta pasan por el crítico análisis de nuestro equipo de especialistas. ¡Sin piedad!

Los previews y avances de tus juegos favoritos, con el estilo característico de Next Level!



NOTICIAS • PREVIEWS • REVIEWS • TRUCOS • SOLUCIONES






LOS CIENTIFICOS LO HAN CONFIRMADO:
EXISTE VIDA DESPUES DE LA PC
PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST
NEXT LEVEL EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
OCTUBRE 2000
La solución completa de:
Parasite Eve 2
Los movimientos y los secretos del nuevo arcade para Dreamcast
CAPCOM® VS. SNK
Adventurer's Handbook
Indiana Smith contesta todas tus dudas ¡por más difíciles que sean!
POWER PLAY ARGENTINA
$2,90
ISSN 1514-9854
LA SEGUNDA Y ULTIMA PARTE DE LA SOLUCION DE CHRONO CROSS
ANIME • MANGA • TRADING CARDS • SERIES DE TV • MAQUETAS
NUKE
64 MEGATONES DE MATERIAL RADIOACTIVO
AÑO 1 • NUMERO 5
OCTUBRE 2000
POWER PLAY ARGENTINA
$4,90
¡Exclusivo! ¡Las nuevas cards japonesas de Saint Seiya!
Kare Kano y Furi Kuri: Analizamos dos éxitos de Gainax
Inu-Yasha el nuevo animé de Rumiko Takahashi
Ganate otro Art Book de Evangelion!
ISSN 1515-1697
MAGIC THE GATHERING • POKEMON • SOUNDTRACKS Y MAS!

Capcom niega rumores

En estos últimos días corrieron por Internet ciertos rumores que decían que la famosa empresa estaba desarrollando un juego de acción / aventuras basado en uno de sus principales éxitos: Street Fighter. Alguien se tomó el trabajo de hacer correr la bola de que la historia trataría sobre Ryu y Ken en sus épocas de entrenamiento, antes de meterse en los torneos conocidos por todos nosotros, y los conflictos entre el maestro de ambos y Gouki, conocido por muchos como el temible y siempre oculto Akuma. Se decía también que dicho juego sería para PS2 y Dreamcast y que estaría listo en algún momento del 2001.

Por su parte, voceros de Capcom comentaron irónicamente que ni siquiera ellos estaban enterados de esto, dando así por tierra dichos comentarios.

Varios cambios en mira para Tomb Raider

Eidos dejó la pelota picando al decir hace poco que el nuevo juego protagonizado por Lara Croft para PS2 podría no llamarse Tomb Raider debido a que el mismo aparecería por capítulos (otro que se suma a la movida). Otro dato que no fue aún confirmado es el de más de un personaje jugable (aparte de Lara, claro). Los episodios podrían bajarse de Internet. No sabemos ustedes pero a nosotros nos da la sensación de que la cosa está bastante cruda todavía y que seguramente habrá varios cambios en los meses venideros.

¿Sega se queda sin exclusividades?

Pareciera ser que Sega planea desarrollar versiones de Virtua Fighter X para todas las consolas de última generación incluyendo, claro, la suya. Si esto fuera cierto, Virtua Fighter X estaría disponible desde el año que viene y sería el primer título exclusivo de Sega para su principal competidora. Sega no hizo ningún tipo de anuncios al respecto, aunque se sabe que estaba planeando algo por el estilo debido a las descomunales pérdidas que sufrió en estos últimos tiempos.

Problemas con Final Fantasy X

Hará cuestión de días nomás se supo que la décima parte de la saga no sería online. Un dato que no fue todavía confirmado y que recién recibimos del Informante Amarillo -nuestro corresponsal en Japón- nos asegura que Final Fantasy X pasaría de marzo del 2001 a finales de ese mismo año, debido a que el desarrollo de juegos para la poderosa PlayStation 2 resultó ser mucho más complicado de lo que Square imaginaba. Y si Square -la genial Square- tiene problemas, no queremos ni imaginarnos lo que pasará con las demás compañías, ¿no?

Otro rumor que llegó a nuestros oídos y que también está relacionado con Square es acerca de una historia paralela a Final Fantasy que incluiría a varios de los personajes más importantes de FFVII, VIII y IX, tales como Cloud, Tifa, Squall, Rinoa, Zidane y Garnet. ¿Será cierto? Hmmm...

¡El juego que te salva la vida!

Agárrense porque ésta sí que es fuerte de verdad. Parece que pronto habría dando vueltas por algún lugar de este generoso planeta un juego que nos enseñará a saber cuándo tendremos un ataque al cuore. Los jugadores tendrán que aprender a reconocer los síntomas previos al ataque cardíaco, cosa de poder llegar hasta algún teléfono y llamar una ambulancia. ¿Escucharon alguna vez algo más horripilante? Y bueno... en una de ésas hasta le salva la vida a alguien de verdad. El título en cuestión se llamará Heart Sense y será puesto a prueba en USA recién el año que viene. ¿Para qué máquina? No idea boy.

Nueva Memory Card 4X de Dreamcast ¿un dolor de cabeza?

El nuevo invento de Sega, que guarda cuatro veces la información de un VMU normal, todavía no salió a la venta ni siquiera en Japón (14 de diciembre) y ya hacen cola los títulos que, supuestamente, no son compatibles con este aparatito. White Illumination, Airforce Delta, Eidolon Moonlight Night, F1 World Grand Prix, Carrier, Seven Secret Mansions, Toroja: World Mysterious Findings, Bikkuraiman 2000, Rayman 2, Cojicoji y Chess Taipen Gold son solo algunos de los títulos -la mayoría japoneses- que no parecen reconocer esta novedosa tarjeta de memoria. Y la lista sigue creciendo por estos días...

Pero eso no es todo amigos. Juegos como Sega Rally 2, Marionette Company, Shenmue, Zombie Revenge, Maken X, Hello Kitty Lovely Fruit Park, D2, Hello Kitty Garden Panic, Toy Ranger, Undercover 2025 Kei, Get Colony, Memories Off Pure y Frame Gride presentan problemas casi con seguridad con esta Memory Card 4X. Y, por si eso todavía no les alcanzara, cualquier juego que tenga minigames (como en el caso de Sonic) tampoco podrán disfrutarse en esta "bazofia" pronta a salir. Sabemos que Sega anda a la búsqueda de efectivo desesperadamente pero si todo lo comentado más arriba resultara cierto... ¿no sería mejor que archivaran una porquería semejante?

Nintendo y Retro Studios no coinciden

Retro Studios publicó recientemente en su site una página en la que buscaban nuevos talentos para una versión del clásico Metroid para Gamecube. Al enterarse de dicho anuncio, gente de la sección de relaciones públicas de Nintendo comentó que todavía no se anunciaron oficialmente títulos para la futura consola, que ya fue presentada en sociedad un par de meses atrás, y que lo expresado en la página web de Retro Studios no es más que "un puñado de rumores". ¿Será que a Retro Studios se le escapó un dato que Nintendo pretendía mantener en secreto?

PlayStation

Dino Crisis 2

Munición Infinita
Completen el juego luego de recolectar los 11 archivos Dino. La EPS Platinum card aparecerá en la pantalla de grabación de juego. La proxima vez que jueguen tendrán munición ilimitada.

Dino Coliseum
Completen el juego para habilitar el Dino Coliseum. El Dino Coliseum les permite luchar contra todos los dinasaurios del juego en una Arena.

Dinosaurios "Dino Duel" extras
Compren a Rick, Gail y Tank para los juegos "Extra Crisis", para habilitar otro set de dinosaurios para comprar en la pantalla de selección de personaje.

Triceratops y Compsagnathus
Compren todos los personajes y dinosaurios para el Dino Coliseum y Dino Duel para habilitar el Triceratops y el Compsagnathus en modo hard.

Comprando personajes
Los siguientes personajes y dinos pueden ser comprados para usar en el Dino Coliseum o Dino Duel:

Personaje	Puntos
Rick	100.000
Gail	100.000
Tank	120.000
Oviraptor	150.000
Velociraptor	150.000
Inostrancevia	160.000
Allosaurus	180.000
Tyrannosaurus Rex	150.000
Triceratops	200.000
Compsognathus	250.000

Action Bass

Pez grande
Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado **SELECT** y presionen **L2**, **R2**, **R1**, ↑.

Niveles Extra
Completen el modo "challenge" para habilitar dos niveles más.

Señuelos extra
Un nuevo señuelo estará disponible por cada nivel en modo "challenge" que esté completo.

Army Men: World War Land, Sea and Air





Códigos de Game Shark (versión americana)

Energía infinita (Incluyendo enemigos)	8005B9FE 2400
Munición infinita para ametralladora automatica	300EF2B5 0064
Munición infinita para Lanzallamas	300EF2B4 0064
Munición infinita para Bazooka	300EF2B3 0064
Grenadas infinitas	300EF2B1 0064
Morteros infinitos	300EF2B2 0064
Explosivos infinitos	300EF2B6 0064
Minas infinitas	300EF2B7 0064
Detectores de minas infinitos	300EF2B9 0064
Kits de energía infinitos	300EF2B8 0064

Striker Pro 2000

Estadios extras
En el menú principal, presionen ←(x2), ↑, ●(x2), ▲.

Modo pájaro
Pongan el juego en pausa y presionen ↑, ▲, ←, ■, →, ●, ✖(x2) en la pantalla de cheats.

Extras
Pongan el juego en pausa y presionen ←, ↑, ←, ↑, ←, ↑, ←, ✖ en la pantalla de cheats.

Covert Ops: Nuclear Dawn

Munición Infinita
Pongan el juego en pausa y presionen **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, ■, ✖(x2). Si lo hicieron correctamente, escucharán un grito.

Nivel especial
Obtengan Scenario A Paris, Francia en las dificultades: rookie, normal, o expert. El nivel especial tiene munición infinita.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Skaters de Neversoft
En el menú principal, mantegan apretado **L1** y presionen ↑, ■(x2), ▲, →, ↑, ●, ▲. Si lo hicieron correctamente la pantalla, la rueda girará. Luego vayan al modo "Crear Skater" y escriban como nombre alguno de los miembros del equipo de Neversoft:

Aaron Cammarata, Chris Rausch, Connor Jewett, Darren Thorne, Gary Jesdanun, Jason Uyeda, Joel Jewett, Johnny Ow Junki Saita, Mick West, Noel Hines, Nolan Nelson, Ralph D'Amato, Ryan McMahon, Scott Pease, Edwin Fong, Jeremy Andersen, Silvio, Aaron Skillman, Hudson, Kage, Nggdynln, Robert Earl, The Pouncer, Chewbacca, CountryGimp.

Modo de trucos
Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado **L1** y presionen ✖(x3), ■, ▲, ↑, ↓, ←, ↑, ■, ▲, ✖, ▲, ●, ✖, ▲, ●. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá. Luego, seleccionen la opción "End Run" del menú de pausa. Todos los cheats, niveles, secuencias FMV, McSqueeb, Officer Dick, y Spider-Man estarán habilitados.

Medidor especial siempre a full
Pongan el juego en pause, luego mantengan apretado **L1** y presionen ✖, ▲, ●(x2), ↑, ←, ▲, ■ para tener el medidor a full todo el tiempo. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá. Alternativamente, completen el juego realizando todos los objetivos de cada nivel en modo "career", cinco veces.

Estadisticas a full
Pongan el juego en pause, luego mantengan apretado **L1** y presionen ✖, ▲, ●, ■, ▲, ↑, ↓ para subir tus Stats a 10. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá. Alternativamente, completen el juego realizando todos los objetivos de cada nivel en modo "career", seis veces.

Modo Turbo
Pongan el juego en pause, luego mantengan apretado **L1** y presionen ↓, ■, ▲, →, ↑, ●, ↓, ■, ▲, →, ↑, ● para incrementar la velocidad del juego en un 25%. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá.

Modo Sangriento
Pongan el juego en pause, luego mantengan apretado **L1** y presionen →, ↑, ■, ▲ para poner este modo o apagarlo. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá.

Modo cabezones
Pongan el juego en pause, luego mantengan apretado **L1** y presionen ■, ●, ↑, ←(x2), ■, →, ↑, ←. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá. Alternativamente, completen el juego logrando todos los objetivos en el modo "career" 10 veces.

Skater gordo
Pongan el juego en pause, luego mantengan apretado **L1** y presionen ✖(x4), ←, ✖(x4), ←, ✖(x4), ← para hacer engordar a tu skater. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá. *Nota: Pueden repetir este código para hacerlo cada vez más gordo.*

Skater flaco
Pongan el juego en pause, luego mantengan apretado L1 y presionen ✖(x4), ■, ✖(x4), ■, ✖(x4), Cuadrado para hacera tu eskater más flaco. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá. *Nota: Pueden repetir este código para hacerlo cada vez más flaco.*



PlayStation



Modo chicos
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" 3 veces.

Balance perfecto
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" 4 veces.

Modo Wireframe
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" 8 veces.

Modo Slow-Nic (trucos en cámara lenta)
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" 9 veces.

Modo Smooth (sin texturas)
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" 12 veces.

Física de la luna (baja gravedad)
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" 13 veces.

Modo Disco
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" 14 veces.

Dar vuelta un nivel
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" 15 veces.

Jugar como Spiderman
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" con un skater que hayan creado.

Jugar como el Oficial Dick
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career".

Jugar como el cadete Carrera
Obtengan todos los "gaps" en cada uno de los niveles normales en modo "career".

Jugar como McSqueeb
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" con Tony Hawk para habilitar al Tony Hawk de los '80 (Tony Hawk's Style C).

Nivel Hawaii
Ganen tres medallas de oro con todos los personajes.

Nivel Skate Heaven
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" con todos los personjes originales, Officer Dick, Spider-Man, y un personaje creado por ustedes.

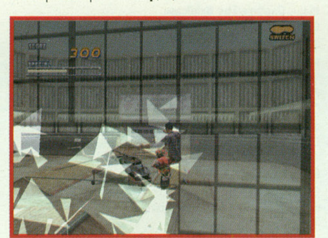
Secuencia de FMV de Neversoft
Ganen tres medallas de oro con el cadete Carrera.

Segunda secuencia de FMV de Neversoft
Ganen una medalla en cada competición con cualquier personaje.

Secuencia FMV del Skater elegido
Ganen la medalla de oro en las tres competiciones con un personaje para habilitar su secuencia de FMV. Secuencias adicionales están disponibles si lo hacen con Spider-Man o McSqueeb (Tony Hawk's Style C).

Movimientos Especiales
Todos estos movimientos se pueden realizar cuando el medidor de tu personaje parpadea en amarillo:

Andrew Reynolds
Nosegrab Tailslide ↑, ↓, ▲
Triple Heelflip ↑, →, ■
Hardflip Late Flip ↑, ↓, ■



Bob Burnquist
Rocket Tailslide ↑, ↓, ▲
One Foot Smith →, ↓, ▲
Racket Air ←, ↓, ●

Bucky Lasek
The Big Hitter ←, ↓, ▲
One Foot Japan ↑, →, ●
Fingerflip Airwalk ←, →, ●

Chad Muska
Mute Backflip ↑, ↓, ●
Hurricane ↓, →, ▲
Muska Nose Man →, ↑, ●

Elissa Steamer
Madonna Tailslide ↑, ←, ▲
Hospital Flip ←, →, ■
Indy Backflip ↑, ↓, ●

Erik Koston
The Fandangle →, ↓, ▲
Indy Frontflip ↓, ↑, ●
Pizza Guy ↓, ←, ●

Geoff Rowley
Rowley Darkslide ←, →, ▲
Double Hardflip →, ↓, ■
Half Flip Casper →, ←, ■

Jamie Thomas
Beni F-Flip Crooks ↓, ↑, ▲
Laser Flip ↓, →, ■
One Foot Nose Manual ←, ↑, ●

Kareem Campbell
Ghetto Bird ↓, ↑, ■
Nosegrind to Pivot ↓, ↑, ▲
Casper ←, ↓, ●

McSqueeb (80's Tony Hawk)
Pogo Air ↑, ↓, ■
Layback Grind ↑, ↓, ▲

Officer Dick
Assume the Position ←, ↓, ●
Lazy A. Grind ↓, ↑, ▲
Salute!!! ←, →, ●

Private Carrera
55 Ho Slide ←, →, ▲
Double Splits →, ←, ●
Ho-Ho Handplant ↑, ↓, ▲

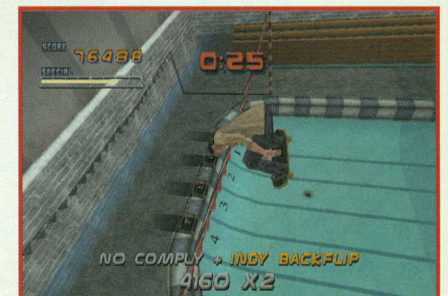
Rodney Mullen
Nollieflip Underflip ↓, ←, ■
Casper to 360 Flip ↓, →, ●
Heelflip Darkslide →, ←, ▲

Rune Glifberg
One Foot Bluntslide ←, ↑, ▲
Kickflip One Foot Tailslide ←, ↓, ■
Christ Air ←, →, ●

Spider-Man
Spidey Grind ←, →, ▲
Spidey Flip ↑, ↓, ●
Spidey Varial ←, →, ■

Steve Caballero
Hang Ten →, ↑, ▲
Triple Kickflip ↑, ←, ■
FS 540 →, ←, ●

Tony Hawk
Overturn ↓, ←, ▲
Sacktap ↑, ↓, ●
The 900 Salten bien alto y presionen →, ↓, ●





Nintendo 64

Turok 3: Shadow Of Oblivion

Códigos
Seleccionen la opción "Secrets" del menú principal o del menú de pausa. Usen alguno de los siguientes códigos en la pantalla "Enter New Secret". Seleccionen la opción "Secrets" y pongan los trucos que deseen:

Invencible
[Cuervo] [Salmon] [Aguila] [Oso] [Lagarto] [Conejo]

Todas las armas
[Búo] [Oso] [Búo] [Insecto] [Halcón] [Búo]

Super Armas
[Cuervo] [Halcón] [Toro] [Rana] [Serpiente] [Aguila]

Munición infinita
[Salmon] [Alce] [Toro] [Serpiente] [Aguila] [Salmon]

Todas las llaves
[Lagarto] [Libélula] [Toro] [Oso] [Lobo] [Aguila]

Ir al nivel 1
[Rana] [Alce] [Caballo] [Libélula] [Lobo] [Conejo]

Ir al nivel 2
[Búo] [Búo] [Caballo] [Alce] [Alce] [Alce]

Ir al nivel 3
[Búo] [Conejo] [Oso] [Insecto] [Rana] [Puma]

Ir al nivel 4
[Oso] [Caballo] [Cuervo] [Aguila] [Caballo] [Coyote]

Ir al nivel 5
[Oso] [Libélula] [Caballo] [Oso] [Rana] [Alce]

Sin cabezas
[Lagarto] [Alce] [Aguila] [Búo] [Salmon] [Caballo]

Modo Cabezones
[Puma] [Lobo] [Serpiente] [Conejo] [Lagarto] [Coyote]

Manos y pies grandes
[Lagarto] [Lagarto] [Libélula] [Caballo] [Lagarto] [Coyote]

Modo "Stick Man"
[Caballo] [Aguila] [Serpiente] [Puma] [Insecto] [Salmon]

Modo pequeño
[Rana] [Rana] [Salmon] [Insecto] [Lobo] [Puma]

Modo Mannequin
[Serpiente] [Toro] [Serpiente] [Rana] [Oso] [Alce]

Modo Lapiz y tinta
[Jaguar] [Caballo] [Alce] [Pez] [Jaguar] [Halcón]

Modo "Sorpresa"
[Libélula] [Toro] [Conejo] [Salmon] [Aguila] [Cuervo]

Gráficos goraud
[Lagarto] [Salmon] [Insecto] [Salmon] [Lobo] [Libélula]

Locura de menues
[Conejo] [Búo] [Caballo] [Insecto] [Oso] [Oso]

Pantalla de pausa completa
[Conejo] [Búo] [Lagarto] [Alce] [Salmon] [Conejo]

Ver Creditos
[Alce] [Alce] [Alce] [Alce] [Alce] [Alce]

The World is Not Enough

Cambiar las opciones de las armas
Mantengan apretado **B** y presionen **Z** para cambair opciones de sus armas. Por ejemplo, pueden ponerle un silenciador a la Wolfram P2K. *Nota: Cada arma hace algo diferente.*

Usar objetos especiales
Mantengan apretado **B** y presionen **A** para usar ciertos objetos, como Visión Nocturna. *Nota: Esto solo funciona en ciertos niveles como Mission 6: Night Watch.*

Mapa Air Raid
Completen el nivel Masquerade en dificultad "Agent" con un tiempo menor a 3:15 para habilitar el escenario multi-player Air Raid.

Mapa Capture The Briefcase
Completen el nivel Turncoat en dificultad "Secret Agent" con un tiempo menor a 3:20 para habilitar el escenario multi-player Capture The Briefcase.

Mapa Castle
Completen el nivel Subway con dificultad "Agent" en un tiempo menor a 2:15 para habilitar el escenario multi-player Castle.

Mapa Forest
Completen el nivel Night Watch con dificultad "00 Agent" en un tiempo menor a 2:20 para habilitar el escenario multi-player Forest.

Mapa Golden Gun
Completen el nivel game en dificultad "00 Agent" para habilitar el escenario multiplayer Golden Gun. En este escenario deberán recolectar las tres partes de la "golden gun" y eliminar a todos tus oponentes para ganar.

Mapa Sky Rail
Completen el nivel Cold Reception en dificultad "Secret Agent" con un tiempo menor a 3:15 para habilitar el escenario multi-player Sky rail.

Mapa Team King Of The Hill
Completen el nivel King's Ransom con dificultad "Agent" en un tiempo menor a 2:20 para habilitar el el escenario multi-player Team King Of The Hill.

Civilian skins
Completen el nivel City Of Walkways 1 con dificultad "Agent" en un tiempo menor a 3:35 para habilitar el skin Civilian.

Classic skins
Completen el nivel game con dificultad "Secret Agent" para habilitar los skins Tuxedo Bond, Baron Samedi, Oddjob, y Jaws.

Contemporary skins
Completen el juego con dificultad "Agent" para habilitar Alec Trevlyan (006), Wai Lin, Max Zorin, May Day, y Christmas Jones (vestido).

Covert skins
Completen el nivel City Of Walkways 1 en dificultad "Secret Agent" con un tiempo menor a 3:45 para habilitar el skin Covert.

Exotic skins
Completen el nivel Cold Reception con dificultad "00 Agent" en un tiempo menor a 3:25 para habilitar el skin Exotic.

Security skins
Completen el nivel King's Ransom en dificultad "Secret Agent" con un tiempo menor a 3:45 para habilitar el skin Security.

Scientist skins
Completen el nivel Masquerade con dificultad "00 Agent" en un tiempo menor a 4:20 para habilitar el skin Scientist.

Soldier skins
Completen el nivel Midnight Departure con dificultad "Agent" en un tiempo menor a 3:05 para habilitar el skin Soldier.

Suit skins
Completen el nivel Curiour en dificultad "Secret Agent" con un tiempo menor a 2:00 para habilitar el skin Suit.

Modo Gadget War
Completen el nivel Fallen Angel en dificultad "Secret Agent" con un tiempo menor a 2:45 para habilitar el modo Gadget War.

Modo Wildfire
Completen el nivel City Of Walkways 2 con dificultad "Agent" en un tiempo menor a 3:40 para habilitar el modo Wildfire.

Excitebike 64

En el menú principal, mantengan apretado **L** + **C-Der** + **C-Baj** y presionen **A** para ver la pantalla de trucos. Luego, escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

Invencibilidad	MOWER
Corredor transparente	XLURIDER
Modo Debug	IMGOINGNOW
Modo Cabezones	BLAHBLAH
Colores Raros	ROTCOLS
Modo Beat This!	PATWELLS

Fotos de los programadores
Usen "UGLYMUG" como código en la pantalla de trucos. Luego, vayan a la pantalla de los creditos de el menú de opciones.



Dreamcast

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Boxeadores gordos
En la pantalla de selección de personaje, presionen →(x2), ↑, ↓, →, **R**(x2), **L**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Boxeadores flacos
En la pantalla de selección de personaje, presionen →(x2), ↑, ↓, →, **R**, **L**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Boxeadores Zombies
En la pantalla de selección de personaje, presionen ←, ↑, →, ↓, **R**(x2), **L**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Guantes grandes
En la pantalla de selección de personaje, presionen ←, →, ↑, ↓, **R**, **L**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Boxear como Freak E. Deke
Completen el juego en modo arcade para habilitar a Freak E. Deke.

Boxear como Michael Jackson
Completen el juego en modo arcade 2 veces para habilitar a Michael Jackson.

Boxear como G.C. Thunder
Completen el juego en modo arcade 3 veces para habilitar a G.C. Thunder.

Boxear como Wild "Stubby" Corley
Completen el juego en modo arcade 4 veces para habilitar a Wild "Stubby" Corley.

Boxear como Shaquille O'Neal
Completen el juego en modo arcade 5 veces para habilitar a Shaquille O'Neal.

Boxear como Freedom Brock
Completen el juego en modo arcade 6 veces para habilitar a Freedom Brock.

Boxear como Rocket Samchay
Completen el juego en modo arcade 7 veces para habilitar a Rocket Samchay.

Boxear como Robox Rese-4
Completen el juego en modo arcade 8 veces para habilitar a Robox Rese-4.

Boxear como el Sr. Presidente (Bill Clinton)
Completen el juego en modo arcade 9 veces para habilitar al Sr. Presidente (Bill Clinton).

Boxear como La Primera Dama (Hillary Clinton)
Completen el juego en modo arcade 10 veces para habilitar a La Primera Dama (Hillary Clinton).

Boxear como Rumble Man
Completen el juego en modo arcade 10 veces en cualquier dificultad, luego completenlo una vez más en dificultad hard para habilitar a Rumble Man.

Vestimenta New Year's
Pongan la fecha de la máquina en 1ro de Enero para habilitar la vestimenta Baby New Year's para Joey T.

Vestimenta St. Patrick's Day
Pongan la fecha de la máquina en 17 de Marzo para habilitar la vestimenta de duende para el referi.

Vestimenta Valentine's Day
Pongan la fecha de la máquina en 14 de Febrero para habilitar la vestimenta Lover para Lulu Valentine.

Vestimenta Easter
Pongan la fecha de la máquina en 23 de Abril de 2001 para habilitar la vestimenta bunny para Mama Tua.

Vestimenta Independence Day
Pongan la fecha de la máquina en 4 de Julio para habilitar la vestimenta de Uncle Sam para G.C. Thunder.

Vestimenta Halloween
Pongan la fecha de la máquina en 31 de Octubre para habilitar la vestimenta skeleton para J.R. Flurry.

Vestimenta Christmas
Pongan la fecha de la máquina en 25 de Diciembre para habilitar las vestimentas Elfo para Selene Strike y Snowman para Rumble Man.

Vestimentas de Campeón
Completene el modo Championship para habilitar las vestimentas de campeones.

Test Drive: LeMans

Pantalla de carga alternativa
Usen "JACKPOT" como nombre para ver una modelo en malla en las pantallas de carga.

Ganar carrera
Usen "FIRSTON" como nombre.

Pista "Space Race"
Usen "NAIMAR" como nombre.

Buggys playeros
Usen "BIGGY1", "BIGGY2", "BIGGY3", "BIGGY4", "BIGGY5", "BIGGY6", "BIGGY7", o "BIGGY8" como nombre.

Todos los coches y pistas
Usen "TATOO" como nombre para habilitar todas las pistas y coches en modo quick race.

1999 Audi RSR
Usen "MAYOU" como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el oche en otras pistas.

1999 BMW
Usen "POHLIN" como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el oche en otras pistas.

1999 Toyota GT1
Usen "PINOU" como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el oche en otras pistas.

Coche pancho
Usen "HOTDOG" como nombre. Comenzarán una carrera



inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el oche en otras pistas.

Coche Queso
Usen "FROMAGE" como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el oche en otras pistas.

Coche torta
Usen "PIE" como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el oche en otras pistas.

Coche Pizza
Usen "PIZZA" como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el oche en otras pistas.

Nave espacial
Usen "MM1" como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.

Jet
Usen "MM2" como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.

Coche loco
Usen "MM3" como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.

Taxi
Usen "MM4" como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon track.

Bus de los 60's
Usen "MM5" como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.

Camión de helados
Usen "MM6" como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.

Submarino
Usen "MM7" como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.

Vista alternativa para replay
Durante el replay, presionen **Y** para ver diferentes vistas.

Pausa en pantalla completa
Pongan el juego en pausa y presionen **X** + **Y**.

READERS CORNER

EL FAMOSO CORREO DE LECTORES!

¡Hey, hey, hey niños y niñas! Llegamos a la parte en la que todos nos expresamos sin tabúes y soltando la lengua sin dar tregua a nadie. Este mes estamos más agrandados que nunca, porque revisando este último número consideramos que, lejos, éste se encuentra entre uno de los mejores ¿Qué les parece? ¡Ahí está! Pónganse en críticos y desmenucen el contenido de la que tienen entre manos e infórmenos cuál fue el mejor número según su criterio. Seguramente, eso nos va a servir para seguir ofreciéndoles el producto que ustedes esperan de nosotros. Bueno, bajando un poco los humos, este mes, desde el correo, seguimos con esto de la Guerra de las Consolas y también contestando sus dudas sobre las máquinas de nueva generación. Y alguna que otra cosilla por aquí y otra por allá. Sinceramente esperamos que hayan disfrutado la lectura de este número y, por ahora, los dejamos en manos de otras personas que, como ustedes, tienen sus inquietudes y desean ser contestadas.

Gabriel Merino

Hola, me llamo Gabriel, tengo 14 años y soy poseedor de una PlayStation. Antes que nada les quiero decir que su revista es sin duda LA MEJOR. También quería felicitar a todos los escritores y en especial a Ferzzola (¡¡capo!!). Les escribo para opinar sobre la guerra de las consolas de última generación:

En cuanto a la Game Cube de Nintendo, no creo que tenga nada de éxito. A pesar del fracaso de la N64, parece que Nintendo quiere seguir con sus "reglas" particulares de las que se habló en el número pasado. Esto se puede notar con tan sólo observar el diseño de la máquina: lejos de ser un diseño profesional (cómo el de la PS2), se asemeja más al diseño de un juguete (con su color fuxia y su extravagante control). La Dreamcast me parece una consola sobresaliente, capaz de proyectar excelentes gráficos y poseedora de fantásticos juegos (sobre todo del género Arcade). Lo único que le puedo criticar a esta consola es que carece de un buen simulador de fútbol (Virtua Striker, a pesar de ser muy bueno, es un arcade). La PS2 me parece un caño y pienso que, con juegos como The Bouncer, pronto se va a convertir en la mejor consola. En resumen, a mi criterio, hasta que la PS2 no baje su precio y mucho, la Dreamcast va a ser la líder (habrá que ver que pasa cuando salga la X-Box). Acá van unas preguntas:

1) En el número pasado, contestando a un lector, dijeron que la PS2 iba a bajar su precio hasta llegar alrededor de los $600 o $500. ¿Cuándo creen que pasará esto?

2) En la PS2 ¿se pueden reproducir DVD's en inglés con subtítulos en castellano?

3) ¿Salió o saldrá Winning Eleven 2000 o ISS Pro Evolution 2 para PS2? ¿Para cuándo?

4) ¿La Game Cube y la X-Box podrán reproducir DVD's?

5) ¿No les parece un poco tonto de parte de Sony que, casi al mismo tiempo que sacó al mercado su consola de última generación, comenzara a vender la PSOne?

6) ¿Cuándo habilitarán la sección de cheats en su página en Datafull.com?

PD: Para todos los que quieran charlar sobre videojuegos, canjear juegos de PlayStation o intercambiar opiniones o información sobre el mundo de las consolas, les dejo mi email: ultimate@gratis1.com.ar

¡Hola Gabriel! En cuanto a que la Dreamcast carece de simuladores de fútbol, no te falta razón. Y, según me comenta acá Diego Vitorero, parece que la cosa va para largo. Ya que ni Konami ni EA Sports, los dos más grandes del género, piensan trasladar sus títulos a la máquina de Sega. Una lástima...

1) Uffff, ¿quién sabe? Un año, tal vez...

2) El reproductor de DVD de la Play 2 es compatible con la Zona 1 (los yanquis). Si tiene o no subtítulos en castellano depende del DVD en cuestión y no de la máquina. Algunos traen, otros no. Los que vienen sí o sí con subtítulos en castellano son los de zona 4, pero esos no se pueden reproducir en la Play 2. Complicado, ¿no?

3) ISS Pro Evolution 2 para PS2 estaba a punto de salir al cierre de esta edición. Como la saga ISS Pro Evolution está basada en la serie Winning Eleven, que es japonesa, sería difícil que Konami saque dos veces el mismo juego para la Play 2.

4) ¡Ni idea! Ni ellos saben todavía, se supone que sí, pero...

5) Bueno, a ellos no les pareció mala idea, tampoco a los miles de usuarios que las compraron. Acuérdense que a los japoneses les gustan las cosas chiquitas y prácticas. Además, hace poco nos confirmaron que ya no se fabrican más PlayStation comunes, así que si querés una, sólo te queda comprarte una PSOne.

6) Pronto, muy pronto... Paciencia, please...

Deus Ex Machina

Saludos gente de Next Level y lectores varios. En virtud de la polémica generada por la guerra de las consolas les escribo este mail y en contestación a la carta de Diego. Para determinar cuál es la consola ganadora en principio hay que establecer ciertas bases, a saber:

1) Que es al gas (por no decir otra cosa) hablar de que consola triunfa en USA, Europa, Japón, Kaletolivia o Abhudavi (no los busquen en el mapa); o cuál es la ganadora por tecnología según la E3. La verdadera guerra (o por lo menos la que más le importa al consumidor) se va a llevar a cabo en Argentina.

2) Que sobre la base de ello hay que tomar en cuenta las particularidades del mercado argentino: que le gusta lo barato, así sea copia pirata (por esto triunfó la Play, sino sería una más del montón, o sino piensen que pasaría si Nintendo 64 tuviera copias a $5); que a diferencia de Japón la consola con prestaciones multimedia es al cohete y en un 85% quien se compra una consola lo hace para jugar y no porque tenga Internet o karaoke, o detector de metales. Por excepción cuando esas prestaciones no encarezcan el producto esta regla no se aplica.

En base a ello, de cada consola diré:

Play 1: Por un año más va a mantener el liderazgo por lo barato de sus juegos.

Play 2: Se hunde como cascote principalmente por el elevado costo de compra y lo poco atractivo de sus juegos (por ahora, aunque lo primero me temo que se mantenga).

DC: La heredera de la Play 1, por lo accesible económicamente y principalmente por los juegos en el mercado, que son de lo mejor (aguante DC) y porque la política de brindar sólo arcades está cediendo (ej: RE C.Veronica o Soul Reaver). Aunque el liderazgo solo lo va a mantener por dos o tres años como mucho.

Game Cube: Nintendo no falla (salvo el virtual-boy). Es la consola que en definitiva va a ganar en el mundo (aunque no me guste) y además cuenta con títulos exclusivos (Pokémon, Star Wars, etc.), aunque en Argentina su éxito dependerá exclusivamente del precio de la consola y especialmente del precio de sus juegos. Si siguen la misma política que usaron en la N64 acá no triunfa. También hay que tener en cuenta que en Nintendo los arcades brillan por su ausencia, pero ello puede cambiar.

X-Box: La más conflictiva. Cuenta con la ventaja de la programación. Pero todo en ella depende de la política de creación de soft, qué estilo de juegos se va a brindar y precio: si cobran en exceso por los accesorios (como disco rígido, etc.) la consola se acaba, si siguen la política de DC no. Si los juegos son de libre creación como en la PC nos van a inundar de títulos baratos pero mediocres como pasa en PC, salvo excepciones contadas. Sería preferible cobrar royalties. Y principalmente los gustos que se manejan en PC son análogos a los del mercado de la consola, en sí, si para la X-Box programan lo mismo que se acostumbra en PC, se mueren de hambre. A modo de ejemplo, Soul Calibur en consola es lo más, si saliera en PC sería uno más de lucha no porque sea malo o haya mejores sino porque no es de un género

muy preferido en PC; y si Flight Simulator o Sim City 3000 saliera en consola sería una opción del montón por las mismas razones. Todo depende de qué estilo se prefiera hacer valer.

En definitiva, DC gana a corto plazo y a largo plazo, si bien X-Box parece interesante considero a Game Cube ganadora.

Gracias por aguantar mi filosofía consolera.

Si es posible publiquen este mail completo, aunque sea largo como un testamento.

Ajá, otra opinión y esto se está poniendo calentito, calentito... En cuanto a lo del punto número 1, Deus, dejame hacerte una pregunta... ¿Cuántas compañías desarrolladoras de juegos conocés que tenga sus oficinas en la Argentina? Bueno, en base a la respuesta date cuenta que, queramos o no, la verdadera guerra está allá. Porque de nada nos serviría que X máquina tenga copias piratas en la Argentina si allá no se hacen juegos para la misma. ¿Se entiende?

Pablo Patiño

Los comandos se dispersan por todo el campo de batalla, las consolas se ubican en sus puestos, comienzan a conectarse a las TVs y se pudre todo (¿por qué?, estarán preguntándose), porque el chico que está entre los televisores no sabe a quién elegir, este chico puede ser cualquiera (incluso yo), pero para que sepamos qué hacer cuando esta guerra realmente comience están ustedes y yo entre otros.

Bueno, vamos al tema. Hola, ¿cómo están? Me llamo Pablo Patiño (Alias Bob), tengo 14 años y vivo en Morón. En mi vida he pasado por una cantidad increíble de consolas, desde la legendaria Commodore 64 hasta mi querida PlayStation (PSX), pasando otra famosa consola llamada Nintendo 64.

El tema aquí es que el futuro se viene bravo, pero bien bravo, ya que las consolas (dígase: PS2, X-Box, etc.) están por salir al mercado y, cuando lo hagan, la más potente (o la más piola) quedará entre nosotros hasta que otra vez se vuelva a producir el mismo suceso.

Vamos a hablar de la PS2: Esta es una muy buena máquina con un potencial increíble, lástima que los juegos que están haciendo sean tan malos, pero acaso no se acuerdan ustedes cuando salió la PSX; los juegos parecían más de una consola de 16 bits (sin ofender, yo también he sido fanático de Sega, Super Nintendo, etc). Y al cabo de un tiempo y hasta ahora los juegos para dicha consola son cada vez mejores, incluso pueden llegar a pelear con su mayor rival en este momento, la Sega Dreamcast, o acaso no se acuerdan de Ready 2 Rumble, la conversión a la PSX. Fue fantástica, eso demuestra que para ver lo que va a pasar con la PS2 vamos a tener que esperar un largo tiempo.

Por otra parte, la X-Box: Microsoft no es una compañía con una historia en las consolas pero si nos ponemos a pensar en la tecnología que posee y la cantidad de dinero que tiene nuestro amigo Bill, además claro de su ardua labor en el campo de las PCs, no quepa la menor duda que la X-Box va a ser un candidata a ganar esta batalla. Pero, que pasaría si la X-Box tiene tantos o más problemas que el Sistema Operativo Windows, o acaso me van a negar que la mayoría de los que tienen PC deben tener Windows, díganme, se cuelga, SI, se resetea solo, SI y etc, etc, etc...

La cuestión en si es que si la X-Box va usar un Sistema Operativo y este es Windows, lo pensaría dos veces antes de mover alguna pieza, con esto no digo que la consola en su parte técnica sea mala, ya que por lo que leí va a ser muuuy potente.

Ahora hablemos un poco de la Game Cube: Bueno, generalmente, la guerra de consolas siempre se hizo entre Sega y Nintendo, pero ahora la verdadera guerra se va a armar entre la PSX, la X-Box y, por supuesto, la Game Cube. Para los que se quedaron con ganas de jugar al Super Metroid en la Super Nintendo, si lo que se dice es cierto, se van a poder sacar las ganas en la Game Cube (Next Level N° 21). Muchos habrán visto la foto de nuestra amiguita del Metroid corriendo con una cantidad de polígonos impresionante que habrán dejado a más de uno en camilla, es más, si te gusta Mario o Pokémon o cualquier juego como el Archi Ultra (todos de rodillas al piso mirando al cielo) Zelda, sabrán que la única manera de jugarlos será adquiriendo un Game Cube. Además de estas, otras consolas como nuestra querida PSX, aunque no puedan batallar contra lo que se viene, van a poner todas las cartas sobre la mesa para no dejar de existir. Además quién dice que en ultimo momento no va a salir la Super Archi Consola que les rompa bien el que les jedi a todos estas consolas. La guerra no termina; recién empieza, éste es "The Beginning of the Future", o sea "El comienzo del futuro". Me despido, espero que tomen en cuenta mi carta para sacarse un poco las dudas o en su defecto para volverse más locos.

pablopreda@hotmail.com

¡Que la Commodore 64 no es una consolaaaaa!

Emiliano Viola

Hola, mi nombre es Emiliano, tengo 19 años y les quería contar cómo fue lo del 26 de octubre, ya que en esa fecha tuve la oportunidad de comprar la esperada PSX2. Primero les quería aclarar que dada la poca cantidad de máquinas que había (500.000 de un 1.000.000 prometidas) era casi imposible pre-ordenarla ya que ni las propias tiendas tenían seguridad de cuántas maquinas iban a recibir; es más, tiendas importantes como Electronic Boutique no alcanzaron a abastecer la cantidad de reservas prometidas y algunas personas que tenían la maquina reservada desde hace 4 meses tampoco la pudieron recibir... Bueno, luego de la aclaración, les comento...

El día 25 a la noche, en muchos centros comerciales y negocios, ya se veían largas colas de gente esperando para poder comprar la esperada PS2... A las 10 de la noche yo ya era una de esas personas esperando también. La gente presente llevaba desde sillas hasta colchones inflables y algunos hasta televisores conectados a una batería con la PlayStation 1. Las primeras horas todo el mundo estaba tranquilo, pero cuando las horas fueron pasando la intranquilidad se veía a simple vista... Eran como las 6 de la mañana y ya más de 150 personas estaban esperando por el sistema, gracias a Dios yo era el número 4. La locura era tal, que uno de mis compañeros de fila estaba esperando desde las 5 de la tarde, ¡QUÉ LOCURA! Luego de esperar 10 horas hasta que abriera la tienda, llegó el manager de la misma y repartió los gloriosos tickets, por supuesto numerados, que aseguraban que ya nadie podría quitarte la máquina... ¡Pasó una hora y las puertas por fin abrieron y la gente comenzó a aplaudir de la emoción!

Fuimos pasando de 5 en 5 para mantener la calma (por supuesto los primeros de la fila pasaron primero). ¡Dentro pude, por fin, luego de tantas horas de esperar, tener en mis manos la gloriosa maquina! Tambien compré los primeros 14 juegos que salieron (TEKKEN TAG, MADDEN 2001, SILENT SCOPE, ARMORED CORE 2, ORPHEN, RIDGE RACER V, STREET FIGHTER EX3, SSX, SUMMONER, GET READY TO RUMBLE 2, MIDNIGHT CLUB, DYNASTY WARRIORS 2, ETERNAL RING, UNREAL TOURNAMENT...) Y en accesorios el control remoto y memory cards...

¡Fue una experiencia inolvidable y además la espera valió la pena, porque no sé para ustedes, pero algunos juegos son espectaculares! A diferencia de algunos títulos japoneses, ya que los juegos que tenían problemas fueron mejorados para la versión americana... Bueno, me despido ¡y muchas gracias por hacer una revista que realmente tenga la información que interesa y de tan buena calidad...!

¡Un abrazo y hasta pronto!

¡Hey, nos hubieses dicho que ibas y te elegíamos corresponsal de la Next Level en esa gloriosa fecha! Bueno, de todas maneras, es grato saber que Argentina estuvo presente a través de tu persona y, aún más grato, que hayas compartido la

experiencia con todos nosotros. ¡Un abrazo para vos también!

Gonzalo Pittaluga

Idolatrados Sres. de Next Level:

Heme aquí, fuera de mí por la emoción de poder contactarme con vosotros. Les cuento que tengo 16 años y he de informarles que sois la revista que más he disfrutado en toda mi vida. No puedo entender cómo he podido hacer para sobrevivir todos estos años sin vuestra invaluable compañía, entendimiento, comprensión y amistad.

Sé que os esforzáis y sacrificáis hasta lo indecible para poder brindarnos tan noble producto como la revista que tengo el honor de hojear en este instante. Es por eso que aprovecho tan magno momento para brindaros un fogoso "¡Gracias!". La Next Level es, sin lugar a dudas, la luz que ilumina mi existir. Sin intención de estorbaros en vuestra noble y heroica tarea, solicito humildemente tengáis a bien proporcionarme cierta ayuda e información:

1) Podrían decir unas palabras para convencer a mi vieja de que me compre la DREAMCAST (ella piensa que es una boludez pero no sabe lo que es para mí) ya que tuve varias oportunidades de jugar con ella y es IMPRESIONANTE.Y les cuento que jugué en la Play2 ponja a WINNING ELEVEN 2000 y es FANTASTICO.

Les cuento que transformé a mi viejo en uno de los nuestros, ahora cada vez que puede no deja de jugar a Winning Eleven y a Resident y a Dino Crisis.

Sin más, os saludo muy atentamente, a la espera de ver realizado mi sueño de apreciar mi sencilla misiva en vuestra gloriosa publicación.

PD: Mi mail es pittagod@ciudad.com.ar (por si alguien me quiere escribir)

Fraternales saludos, confrade Pittaluga. Muy inspirado vuestro mail y, por esa razón, nuestro encargado en "convencer madres" hará lo posible para que tú obtengas tu merecida Dreamcast.

1) ¡Hola, Señora de Pittaluga! ¿Sabía Ud. que los estímulos que ejercen los videojuegos sobre el individuo son más que beneficiosos? Con los años y años de uso, estos aparentemente obsoletos aparatos de divertimento aumentan la inteligencia y la capacidad de raciocinio del mismo.Y no solo eso señora, no.También confiere a la persona en cuestión ciertos reflejos que un mortal común jamás podría gozar y una vasta imaginación como solo los artistas pueden desarrollar. Además, y por si esto fuera poco, es una excelente herramienta de presión para subyugar a su crío en caso de que se porte mal... Sí, Ud. siempre podrá usar la frase "Ok, nene... o aprobás Matemáticas o no jugás por un mes a la Dreamcast" o similares. Por eso, y muchas otras razones, la invito, si su situación económica se lo permite, a que compre junto a su hijo una Dreamcast para disfrutarla en familia. De hecho, muchos psicólogos recomiendan que puede descontar del dinero que le da a su hijo pequeñas cantidades hasta que el mismo se pague solo la consola. Así, le enseñará lo que cuesta hoy en día comprar cosas e investirá en él un sentido de responsabilidad propio de un adulto. Ahora, hay algo que no entiendo... ¡Señor Pittaluga! Si usted tanto disfruta matar zombies y patear pelotas... ¿por qué no le habilita unos pesos a su hijo?

Bueno, Gonzalo... hice lo que pude, a partir de acá estás solo, mi viejo...

Jose M. Torres

Chicos de Next Level:

Ante todo, los quiero felicitar por la tremenda calidad con que realizan su revista y que espero que sigan así por mucho tiempo. Bien, para empezar, les digo que me llamo José, tengo 20 años (¡cómo pasa el tiempo!), estoy estudiando Ing. Eléctrica en la UTN de Santa Fe y, aunque parezca raro, no tengo ninguna de las consolas de las que trata la revista que ustedes editan. Pero les puedo decir que he tenido el placer de jugar a la PlayStation y la verdad que esa consola es realmente una MAZA, y gracias a ella jugué a juegos como MediEvil (que juegazo), Spyro, Gran Turismo (alucinante) y otros más, y al enterarme que saldría su hermana mayor (léase PS2) empecé a juntar plata para comprarme ese pedazo de consola y me puse muy contento al saber que sería compatible con los juegos de la PSX y sus periféricos.

Otra cosa que les quería comentar es sobre lo que Uds. dicen sobre que la PS2 no tiene ningún juego que merezca ser tenido en cuenta. Bueno, yo les puedo decir que he visto imágenes de juegos como The Getaway, WipeOut Fusion (juegos que los están desarrollando en Sony Europa), Star Wars: Starfighter, MDK2:Armageddon y otros tantos que tienen pinta de ser juegos de muy buena factura. Quizás ustedes se fijaron mucho en el mercado japonés, cuyos juegos, salvo excepciones, solo gustan a los japoneses, para decir que los juegos de la PS2 no valen la pena, pero el mercado argentino se nutre principalmente de juegos americanos y es ahí en donde, quizás, se encuentren juegos grossos que a uno lo hagan decidirse a comprar la PS2.

Pero aclaro algo, en cierta forma estoy de acuerdo con Uds. en que los juegos realmente utilicen "a fondo" el hardware de la consola, todavía falta bastante para que lleguen, pero, repito, creo que hay suficientes juegos como para que uno se decida a comprar la consola y esperar luego a los grandes juegos de la PS2. En fin, esto se hace largo y quiero preguntarles algunas cosas.

1) ¿Se sabe si Sierra tiene pensado sacar Half-Life para PS2?

2) ¿Es posible conectar una PS2 y una PC y armar una "LAN" y jugar a, por ejemplo, Unreal Tournament?

3) ¿Es cierto que los 4MB que tiene el chip gráfico de la PS2 son insuficientes para programar los juegos?

4) ¿La PS2 americana trae disco demo? Si lo trae, ¿qué juegos tiene?

5) Una pregunta para el que escribe los artículos de las películas (si mi memoria no me falla es Martín Varsano, ¿no?). ¿Sería posible que escribas sobre las películas de Superman o Batman que supuestamente se están filmando? Sería genial para mí que lo puedas hacer.

6) Una cosa más, ¿sería posible que en algún numero saquen un artículo en donde den su opinión sobre los pro y los contra del hardware de la PS2? Se los agradecería mucho. Nada más por esta vez y espero que mantengan la calidad de su revista. Un saludo para todos los que trabajan en la redacción.

¡Aguanten la PS2 y COLON de Santa Fe!

¡Bienvenido a la Dimensión Consolera, José! En este número tenés un informe sobre los juegos del lanzamiento de la PlayStation 2. Sacá tus propias conclusiones, ¿sí?

1) Sí, Sierra ya confirmó su caballito de batalla para la PS2. Según se sabe, esta versión de Half-Life va a estar lista para mediados de 2001.

2) Teóricamente, sería posible en caso de que hagan juegos compatibles para ambos sistemas y Sony lance al mercado alguna placa que permita la unión de ambos sistemas. Pero es muy improbable. Si bien la PS2 tiene un puerto USB, no soporta la conexión vía LAN. De hecho, y ya hablando de Internet, la PS2 todavía no cuenta con ningún juego que soporte módem. En este aspecto, la batuta todavía la tiene la Dreamcast.

3) Todo depende de cómo se utilicen.

4) No, desgraciadamente no. Así que, cualquiera que quiera hacerse con esta maquinola, vaya pensando en sumarle unos pesos más para comprarse aunque sea un juego. La triste realidad..

5) Efectivamente, el que escribe de cine (cuando hay lugar) es el archi-famoso-amado-por-las-multitudes-aclamado-por-la crítica Martín "El Marto" Varsano. Ya le trasmitimos tu pedido, ahora queda en sus manos.

6) No te aproveches de nuestra nobleza, ¿ok? ;0)

Gustavo Adrian Filipuzzi

Qué tal, amigos de NEXT LEVEL, soy GUSTAVO y sigo mes a mes su revista que es estu-

penda, la mejor del país, lejos. Este es el 3° e-mail que les envío, espero que lo puedan publicar. Bueno, aquí van mis preguntas.

1) Leí en algunas paginas que lo de SEGA.NET es todo un éxito, por favor, ¿podrían hacer un informe sobre esto?

2) Ahora que la PS2 está en el mercado americano ¿qué va a pasar con sus juegos? La verdad es que con los juegos que tiene la DREAMCAST y los que va a sacar lo tiene difícil.

3) A más de un año de aparecida la DREAMCAST en el mundo ¿cuántas consolas se llevan vendidas?

4) ¿Para cuándo el DVD? ¿Es cierto que se está trabajando en una especie de adaptador como el de N64, para aumentar la capacidad de la DREAMCAST e igualar a la nueva placa de SEGA, la NAOMI 2?

5) Por último, en algunos locales se están vendiendo películas condicionadas de DREAMCAST, con una calidad que según dicen es espectacular y que guardan 150 minutos de video. ¿Es legal esto, hay algunas otras películas para nuestra consola?

Bueno, por ahora nada más, me gustaría que hicieran un informe especial de Navidad: ventas, campañas de marketing, etc. y si pudieran publicar otro póster pediría que sea del ¡ESPECTACULAR! RESIDENT EVIL CODE NAME: VERÓNICA.

Chau, hasta la próxima, espero que publiquen mi e-mail y si les parece largo les doy la libertad de recortarlo un poco.

pfilipuzzi@topmail.com.ar

¡Hey, Gusti! La tercera es la vencida ¿viste? Pasemos a tus preguntas, ¿oka?

1) Estamos en eso, pero como explica Vitorero en la nota de Quake III, los argentinos vamos a tener algunas complicaciones con el tema. Pronto el informe completo.

2) Tenés un informe en este número y también la Preview de Silent Hill 2, un título que creemos justificaría hacerse con la nueva consola de Sony. Echales una nueva ojeada.

3) 9.000.876.987.765.001 más un par que regalaron y algunas otras que se robaron... La verdad que... ¡no tenemos ni idea cuántas se vendieron en TOOOODOOOOO el mundo, viejo! Ni ellos deben saber. ¿Qué se yo? ¡Una bocha! Qué... ¿Tenés acciones de Sega o algo por el estilo?

4) Lo del DVD sigue en la nada. Y lo que leíste de la NAOMI 2, no era más que un rumor que había en la red.

5) Esto es una práctica común. En la PlayStation también lo estaban haciendo. Y no, no es para nada legal. No solo eso, nos hemos enterado de casos en el que un pibe se había comprado un jueguito para jugarlo en su casa y aparecieron escenas explícitas. O sea, no sólo no es legal sino que también es una práctica inmoral y uno de los tantos peligros que conlleva la piratería de software. Ah, y además les arruina las consolas. ¡Si Sega se llega a enterar! ARDE TROYAAAAA.

Bueno, eso es to-to-to-do amigos. Esperamos sus críticas, sus preguntas y, como siempre, nos estamos viendo las caras por Datafull.com, con toda la info más caliente y las notas más inspiradas de la red de redes.

Bueno, antes del último y triste adiós les dejamos dibujitos de dos de nuestras lectoras femeninas que se dan una maña bárbara con esto del lápiz y el papel. Pamela Jackeline nos muestra a Aya como sólo ella puede. Mientras que Elisabet Greco nos trae a esta... bueno, en realidad no sabemos quién es la damita del dibujo, pero... ¡qué demonios importa! Ya que, como podrán apreciar, los muchachos... ¡agradecidos!

Ahora sí, el último gran adiós del mes: Chau... ¡Gracias totales!



Elisabet Greco



Pamela

COMO CONTACTARSE CON NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level y Next Level Extra.

NUMERO 1 (Noviembre 1998) Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más... / **NUMERO 2 (Enero 1999)** Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo - Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más... / **NUMERO 3 (Febrero 1999)** Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más... / **NUMERO 4 (Abril 1999)** Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes - Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más... / **NUMERO 5 (Junio 1999)** Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más! / **NUMERO 6 (Julio 1999)** Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más... / **NUMERO 7 (Agosto 1999)** Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más... / **NUMERO 8 (Septiembre 1999)** Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más... / **NUMERO 9 (Octubre 1999)** Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más / **NUMERO 10 (Noviembre 1999)** Especial: La Dreamcast sale a pelear Soluciones Guía de Soul Reaver (2da Parte) - Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra. Parte) Trucos: WipeOut 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más / **NUMERO 11 (Diciembre 1999)** Especial: Pokémon: Te mostramos la pokemanía! Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (2da. Parte) - Resident Evil 3 y X-Files - Trucos: Pacman World - Crash Team Racing - Ready to Rumble - Hydro Thunder - Road Rash 64 y más... / **NUMERO 12 (Enero 2000)** Especial: Revisamos Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (3da. Parte) - Resident Evil 2 y Mission Imposible - Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - Virtua Fighter 3 TB y más...

NUMERO 13 — Febrero 2000



Especial: La conspiración Capcom / Umbrella Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1

NUMERO 14 — Marzo 2000



Especial: PlayStation2 - Revelamos todas sus características - Soluciones: Guías de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies Trucos: Ready 2 Rumble - Rainbow Six - FIFA 2000 - Mario Party 2 - Soul Fighter - Crazy Taxi y más

NUMERO 15 — Abril 2000



Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos! Soluciones: Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Twisted Metal 4 - Jet F. Gemini - Dynamite Cop y más - Poster Doble!: Pokémon / NFS: P. 2000

NUMERO 16 — Mayo 2000

Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

NUMERO 17 — Junio 2000





Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

NUMERO 18 — Julio 2000



Especial: Dreamcast: Los nuevos títulos de la consola. - Final Test: Revisamos 44 títulos! Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun - Grudge Warriors y más!

NUMERO 19 — Agosto 2000

Especial: Dreamcast: Cómo conectarse a Internet. Soluciones: Primera parte de la guía de Resident Evil: Code Veronica. Trucos: Tomba 2 - SF EX 2 - Digimon World - Virtua Tennis - S.Channel 5 y más

NUMERO 20 — Septiembre 2000



Especial: Los archivos secretos de James Bond! - Soluciones: Resident Evil: Code Veronica (última parte) - Trucos: Nightmare Creatures - Mortal Kombat: Special Forces - X-Men: Mutant Academy - Gekido y más!

NUMERO 21 — Octubre 2000



Especial: GameCube la nueva consola de Nintendo - Resumen de todos los juegos en Dreamcast Final Test: Samba de Amigo - Spiderman - Spawn - Capcom vs SNK - Trucos: Analisis del nuevo GameShark para Dreamcast

NUMERO 22 — Noviembre 2000



Especial: Informe del Lanzamiento de la PS2 en USA - The Bouncer Final Test: Tomb Raider Chronicles - Silent Scope - Jedi Power Batles Trucos: Tenchu 2 - Sydney 2000 - Alien Resurrection - Hidden & Dangerous y más!

NL EXTRA NUMERO 1 — Enero / Febrero 2000



Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

NL EXTRA NUMERO 2 — Marzo / Abril 2000



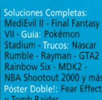
Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2

NL EXTRA NUMERO 3 — Mayo 2000



Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Póster Doble!: Shenmue

NL EXTRA NUMERO 4 — Junio 2000



Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 Rainbow Six - MDK2 - NBA Shootout 2000 y más Póster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

NL EXTRA NUMERO 5 — Julio 2000



Soluciones: Legend of the Dragoon - Wild Arms 2 - The Legend of Mana - Alundra 2 - Resident Evil -Nueva Sección: Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Space Channel 5 y The Legend of Mana

NL EXTRA NUMERO 6 — Agosto 2000

Soluciones: Mortal Kombat Special Forces - Wild Arms 2 - Alundra 2 - Dracula Resurrection - Legend of Dragoon (2da Parte) - Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Parasite Eve 2

NL EXTRA NUMERO 7 — Septiembre 2000



Soluciones: Chrono Cross - Wild Arms 2nd Ignition - The Legend of Dragoon - Cover Ops: Nuclear Dawn Guía Estratégica: Front Mission 3 - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

NL EXTRA NUMERO 8 — Octubre 2000



Soluciones: Chrono Cross (segunda parte) - Parasite Eve 2 Guía Estratégica: Capcom vs. SNK - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

1- Por teléfono, al **(011)4961-8424**, El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguientes direcciones: **ventasnl@ciudad.com.ar** (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - $2,90
Next Level - $4,90

En todos los casos es necesario especificar claramente el **NOMBRE Y APELLIDO** del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD y PROVINCIA.** IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

YO TAMBIEN ESTOY ESPERANDO LO MISMO QUE VOS...

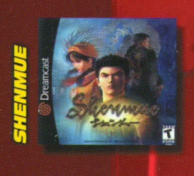
FELIZ NAVIDAD Y MUY FELIZ AÑO 2001

ABSOLUTAMENTE TODO EN VIDEOJUEGOS

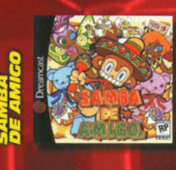




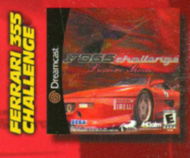


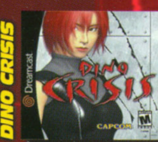
SHENMUE


SPEC OPS OMEGA SQUAD


SAMBA DE AMIGO


STAR WARS DEMOLITION


FERRARI 355 CHALLENGE


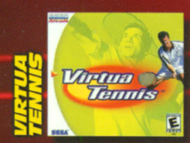
DINO CRISIS


QUAKE III ARENA


SW: JEDI POWER BATTLES

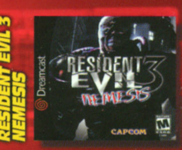

S. OF ARCADIA

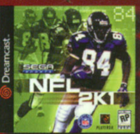

JET GRIND RADIO


VIRTUA TENNIS


TONY HAWK'S PRO SKATER 2


SONIC SHUFFLE


RESIDENT EVIL 3 NEMESIS


NFL 2K1


NUEVAS VMU Y JOYSTICKS DE COLORES

OFERTA! MEGA MEMORY CARD (800 BLOQUES)



MARACAS PARA SAMBA DE AMIGO



DREAMCAST SHOCK PAD CON VIBRACION INCLUIDA

MOUSE DREAMCAST

VOLANTE RALLY 2 CON VIBRACION ¡SENSACIONAL OFERTA!



PISTOLA + HOUSE OF THE DEAD

GAMESHARK





SVGA BOX

www.cdmarketonline.com.ar

VENTA ONLINE CON TARJETA O CONTRAREEMBOLSO A TODO EL PAIS

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
Lunes a Viernes de 10 a 20hs

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
Lunes a Viernes de 9 a 19hs

ENVIOS AL INTERIOR · TARJETAS HASTA 12 CUOTAS · CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.



VISA

